herní CD-ROM a dárek

EXCALIBUR

číslo 70 • cena s CD-ROM: 150 Kč

18 nejlepších demo her:

Mechwarrior 3
Nejlepší simulace bojových robotů

Kingpin
Neskutečné násilí v ulicích!
Kandidát na hru roku

X-Wing Alliance
Co takhle hvězdnou válku?
Chceš velet vesmírné lodi?

Myth 2
Veď své rytíře v boji proti barbarům

CD-ROM EXCALIBUR 70

Requiem: Avenging Angel

Kingpin

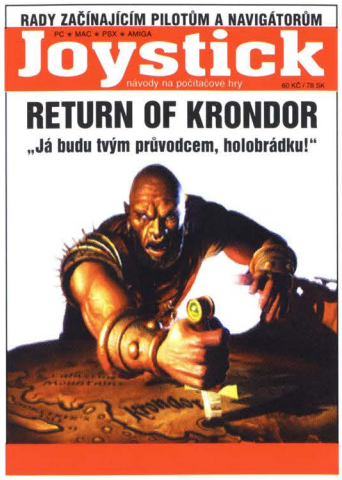
Mechwarrior 3

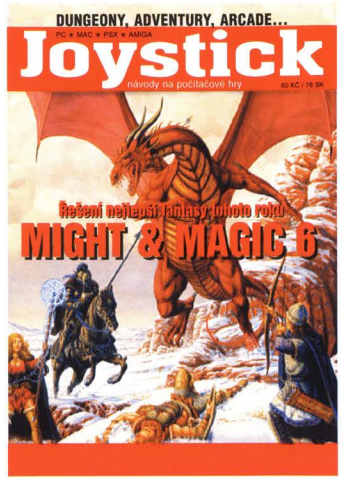
Uvnitř časopisu:

recenze **Might & Magic VII**
recenze **Hell-Copter**
nový comics **Válka klanů**
zaměřeno na **české hry**

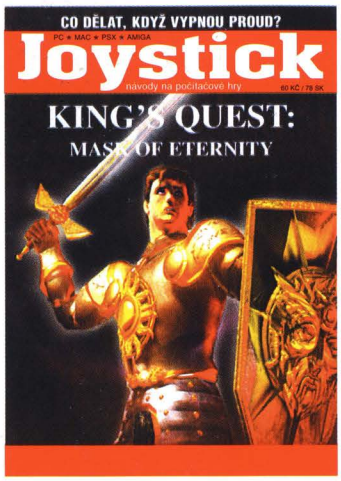
9 771210 112005 70

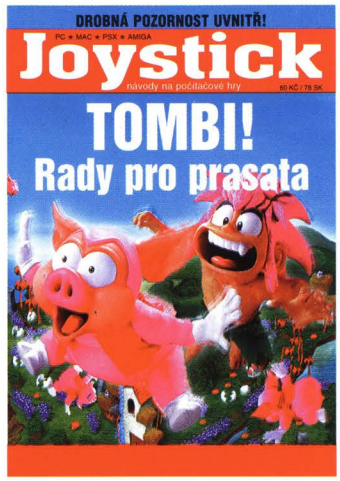
Stále stejná hra, stejná hra, stejná hra...





...přihořívá, přihořívá...





...Joystick!

Hra je dobrý sluha, ale zlý pán. Nenech si poroučet od strojů!

Proti nadvládě a zvůli některých počítačových her nastupuje protizbraň: Joystick, návodový časopis počítačových her všech platforem. To by bylo, abychom si nechali poroučet od strojů!

Na stánku se objeví na konci května a bude stát 60 Kč, předplatitelé ho budou mít za 50 Kč. **Staň se předplatitelem Joysticku i Ty!** Předplatné na 12 čísel stojí jen 600 Kč. Pojď a přidej se k nám!

Platbu proveď složenkou „C“ (k dostání na poště). Adresát: PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.

Dotazy: tel. 02 / 66 71 23 15 - 6

Mladí a neklidní,

krátký čas uplynul jako voda v horském potoce a už je tu zase Excalibur. Voní jarem a evokuje různé pocity, což je dobře.

Otevřete-li ho, spatříte kupu nových recenzí a informací, všechny úhledně zabalené a připravené ke konzumaci. Jak vidíte, naší snahou je nejen zlepšit celkovou podobu časopisu, ale i zvýšit aktuálnost, která je bohužel v našich krajích krajní krajovou nezbytností.

A tak, v čase rodících se lásek a prvních ředkviček, můžete s námi proniknout do dravé řeky plné plavoucích herních novinek. Stromy ševelí a listy Excaliburu jejich zvuk úspěšně napodobují.

Jsme s vámi a vy buďte s námi. Tak je to správné, tak je to přirozené. Martin není králík a já nejsem kedluben. Vy nejste zelení mužíčkové a budoucnost je temná. Jen Excalibur je stále plný světla...

Pavel Ždárek, šéfredaktor

OBSAH

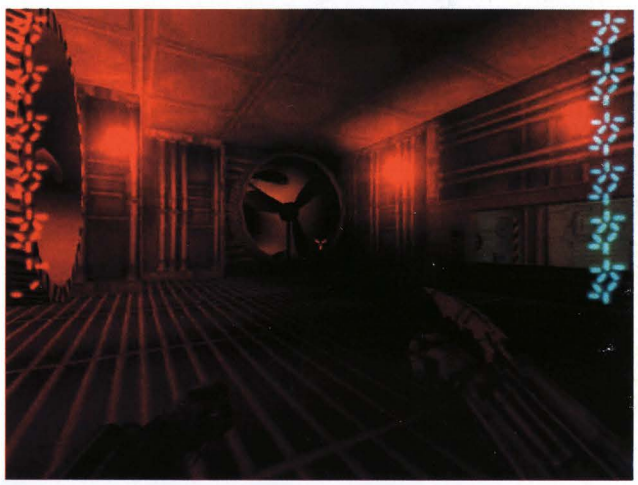
Co najdete v časopise a CD

Hell-Copter

Ze vzduchu se prý jeví svět přitažlivý. Zvláště padáte-li volným pádem, pak je přitažlivost téměř hmatatelná. Hell-Copter je spíše akční hrou, kde ovládáte vrtulník (podobně jako v M.I.A.) a střílíte a střílíte. Není to špatné, je to dokonce dobré. Stačilo by málo a mohlo to být dokonalé. **(strana 38)**

Alien vs Predator

Cítíte ten pot na zátylku? Koridor před vámi se topí ve tmě a ticho se prostírá všude kolem. Pak to přijde! Útok to byl rychlý a nebyla šance, na něj zareagovat. Máte štěstí, že tahle zubatá mimozemská entita zabíjí rychle. Zatímco vaše ostatky vychládají v kaluži krve, vetřelec zmizel stejně rychle jako se objevil. V té samé chvíli se kousek od vás vyloupnul ze stínu další tvor. Podivný oštěp svírá v pazouře a vedle podivné přilby se rozsvěcují tři rudá světýlka, která kloužou po stěně. Lovec a kořist. Kdo je kdo? To záleží na vás! **(strana 14)**



Atari hit „Aliens ve Predator" si získal také svět PC.

časopis

RECENZE 6
Alien vs Predator 14
Civilization: Call To Power ...42
Commandos: Beyond the Call of Duty 18
Dream Land: Final Solution ..26
Expendable 46
GTA London 1969.....32
Hell-Copter.....38
Jack Niklaus 6 47
Jagged Alliance 2 22
Might & Magic VII 6
Official F-1 Racing.....28
Populous The Beginning: Undiscovered Worlds 20
Requiem: Avenging Angel 24
Setllers III: Mission CD.....40
Toca 2 Touring Cars 30
X-Wing Alliance 10

V PŘÍPRAVĚ 48

TECHNOLOGIE....58
Browser Opera.....58
HARDSECTOR 60
PC NEWS.....61
ON-LINE 62
JINÝ SVĚT 63

RUBRIKY
OBSAH.....3
ANKETA 59
REDAKTOŘI, AUTOŘI.....5
MIMO ZÁJEM.....45
ZAMĚŘENO NA 54
IN-OUT 64
PRCKÚV DUDLÍK 65
DÍVČÍ ZÓNA 66
PLAKÁT 33-36

NÁVODY .....(JOYSTICK 1)
Civilization 38
Commandos.....18
Final Fantasy 7 22
Grand Theft Auto 36
Heart of Darkness.....26
Horké Léto.....43
Lands of Lore 2 4
Last Rites.....44
Mortal Kombat 4 16
Premier Manager '98.....25
Quake 2 25
Quenn: The Eye.....32
Soldiers at War 15
Spec Ops.....43
World Cup 98 14
TIPY & TRIKY 46

Návody najdete v měsíčníku Joystick číslo 1. Můžete si ho zajistit pomocí výhodného předplatného (viz strana 2). Druhé číslo vyjde 31. května 1999 a bude k sehnání u některých prodejců denního tisku.

CD-ROM

Mechwarrior 3: Patrně nejlepší simulace bojových robotů, co lze hrát na téhle planetě. Výborná grafika a atmosféra.

Slave Zero: Zajímavá futuristická vize, která se opět hemží mohutnými stroji. Boj za svobodu právě začíná!!!

Heroes of Might and Magic 3: Fantasy strategie ze světa M&M, jež se pyšní okouzlující grafikou a dobrou hratelností.

X-Wing Alliance: Hvězdné války opět ožívají. Zkraťte si čekání na první díl série hraním dema vynikajícího vesmírného simulátoru. Síla s vámi všemi!

Triple Play 2000: Baseball v pravém slova smyslu. Hraje se pálkou a míčkem, spousta lidí běhá po hřišti a... však to znáte.

▼ nejlepší hry ▼

Kingpin: Překvapení letošního jara. Velice precizní a atmosférická brutalitka, která osloví každého milovníka dobré akce.

Myth 2: Pokračování real-time-ové strategie z fantasy prostředí. Vyzkoušejte své strategické schopnosti.

Requiem: Avenging Angel: Rozlomte sedmou pečeť a vypusťte jezdce Apokalypsy. 3D akce s biblickým podtextem mohla být ještě lepší, ale není zase tak špatná. Amen.

V-Rally: Automobilové závody závodníků v automobilech.

Bleem!: Skutečně funkční emulátor PlayStationu na PC! Zkuste demoverzi tohoto zázraku!

...A další demoverze her, shareware, freeware hry, šetřiče obrazovek a článeček navíc...

EXCALIBUR. Časopis počítačových her. Založeno 1990. ISSN 1210-1125. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík (ml). **Šéfredaktor:** Pavel Žďárek (-pž-). **Zástupce šéfredaktora:** Michal Strnad. **Autoři:** Šimon Záruba, Tomáš Staněk, Petra Zlámalová (Catzilla), Bára Kallistová, Marek Dubina, Dalibor Sosna (Dadly), Pavel Hacker (Rattle), Michal Jašpr (Mike), Miroslav Stodůlka (NINJA), Jan Němeček, Jan Kálal (SuperJohn), Ondřej Jirsák, Vladimír Kopáček (Mistic Joe), Matěj Steklík (Maestro Virgilius). **Externí spolupráce:** Jan Stodůlka a Jan Podhajský. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafická úprava a layout:** Martin Ludvík. Podávání novinových zásilek povoleno: Českou poštou, s.p. OZ Přeprava č.j. 727/96, dne 22. 2. 1996.

Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 1999.

EPSON

STYLUS COLOR 900

- barevná inkoustová tiskárna
- nejrychlejší model ve své třídě (až 12 str/min)
- vysoce kvalitní tisk s rozlišením až 1440 dpi
- hlava s 480 tryskami
- rozhraní paralelní, sériové (pro Mac) a USB

The Future Technology PIEZO

COLOR IMAGING EPSON

EPSON®

RYCHLÁ JAKO BLESK

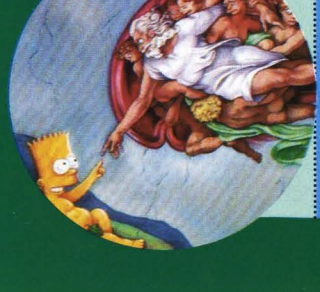
Ke každé inkoustové tiskárně EPSON je přiložen STARTER KIT **ZDARMA.**
STARTER KIT obsahuje vzorky speciálních papírů + 1x CD-ROM s grafickými programy pro PC.

Distributor: EPRINT, s.r.o., Střešovická 49, 162 00 Praha 6, tel.: 02/20 180 610-15, fax: 02/316 48 43
E-mail: eprint@mbox.vol.cz, http://www.epson.cz

REDAKTOŘI AUTOŘI

Náhled do duší tvůrců Excaliburu

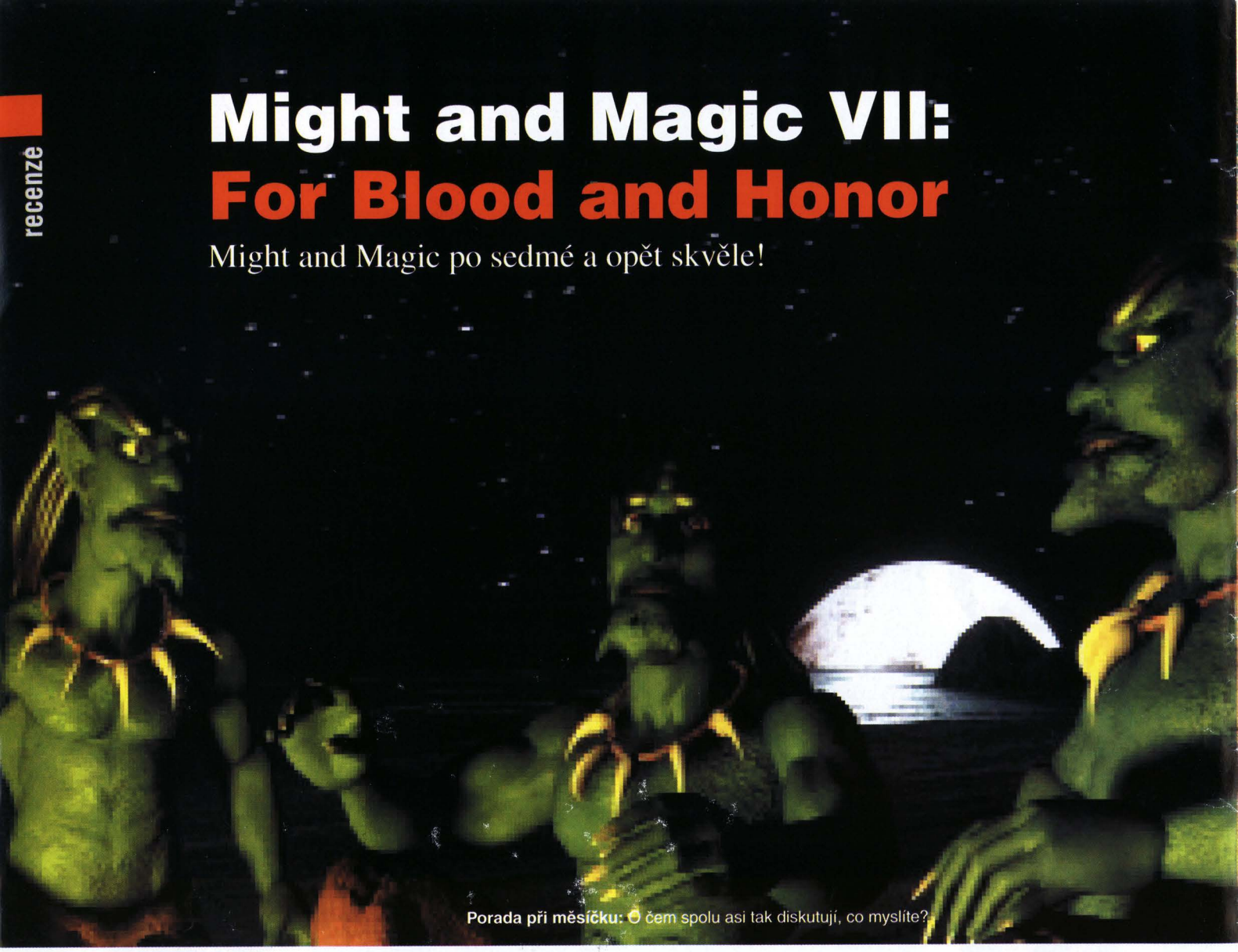
Zdá se, že se vám tato rubrika líbí. V příštím čísle ji však už nenaleznete, neboť bychom celou šestici patrně nezaplnili. Chcete-li nám s tímto problémem pomoci, máte šanci. Každý z vás se může stát autorem / autorkou Excaliburu. Stačí jen, když prokážete své schopnosti dobrého pisálka a znalce počítačových her. Speciální zálusk máme na starší ostřílené hráče / hráčky, kteří mohou oslnit nejen nadšením, ale i zkušenostmi. Nicméně každý má šanci. Pošlete nám recenzi na ukázku a přibalte nějaká osobní data. Příště na této straně můžete být třeba právě vy!

FOTOGRAFIE	OSOBNÍ DATA	NĚCO O SOBĚ	OBLÍBENÝ OBJEKT	OBLÍBENCI
	Jméno: Petra Zlámalová **Hodnost:** autor **Datum zrození:** 69 **Redakční zkratka:** Catzilla **Oblíbené hry:** Diablo, Rayman **Koníčky:** horor, sci-fi, fantasy **Životní filosofie:** *Pomoz si sám:* potom ti pomůže každý. Princip lásky k bližnímu.	Oook? Střelba, samurajské meče, bojová umění, motorky, Porsche, kulec, D. Lynch, Alex Proyas, E. A. Poe, C. Barker, počítače, Internet, Mozart, paintball, satanismus, kultovní věci, černá barva, indické jídlo...	JÁ!	
	Jméno: Bára Kallistová **Datum zrození:** jo, tůdle! **Hodnost:** autor **Přezdívka:** Kallistó **Koníčky:** sci-fi, sport, počítače a dalších x nepublikovatelných věcí **Oblíbené hry:** Seven Kingdoms, HOMM 1-3, Warcraft 1,2, Diablo **Životní filosofie:** Oook!	Já jsem divnej člověk a tudíž ne moc zajímavej. Mám ráda filmy od Tarantina, Lynche a Bessona, miluju Pratchetta, I-net a dobrou hudbu, jsem něco jako myš. Takový černý potkan, co když ho štvou, děsně piští.	Takhle, ono jich je docela dost, a z docela osobního důvodu mám třeba ráda kluky z našeho oddílu (a nejen ty :-) a pak třeba I-netový comix Red Meat. To je maso.	
	Jméno: Michal Jašpr **Datum zrození:** neznámé **Hodnost:** autor **Redakční zkratka:** Mike **Oblíbené hry:** Civilizace, Dungeon Master, Larry, Dračí Doupě **Koníčky:** hry, sport, muzika **Životní filosofie:** Kdo si hraje, nezlobí.	Mám rád Simpsonovi, Červeného trpaslíka, knížky Andrzeje Sapkowského, muziku od Offspring, Green Day, NOFX atd. Sesumírujte si to sami.	Černý drak. Další slova jsou zbytečná.	
	Jméno: Jan Kálal **Datum zrození:** 20.5.1983 **Hodnost:** autor **Přezdívka:** SuperJohn **Oblíbené žánry:** RPG, strategie, adventure **Koníčky:** počítače, hry, knihy **Životní filosofie:** Bez zábavy by život nebyl to pravé.	Inklinuji k perfekcionalismu a mám snahu vytvářet jen dokonalé. Mimo práce se strojem si také rád zasportuji. Výpočetní technika mě však pohlcuje ze všech stran.	Počítač mám opravdu rád. Aby taky ne, když se tak úzce váže k mému životu. Představuje pro mě jak možnost práce, tak i zdroj zábavy a ponaučení. Naše cesty se prvně zkřížily, když mi byly pouhé dva roky.	
	Jméno: Frank Williams **Datum zrození:** kdykoliv **Hodnost:** autor **Přezdívka:** Burner **Oblíbené hry:** Hang-On, NFS 3, Driver, GTA, Duke Nukem 3D **Koníčky:** motorka, svoboda, chlast **Životní filosofie:** Born to be wild!	Žiju, abych si užíval. Piju, abych neměl žízeň. Jezdím na motorce, abych cítil volnost. Dělám to, co chci a co mám rád, protože nežijeme věčně.	Asi jste pochopili, že žeru motorky. Tak tady máte jeden obrázek, abyste mohli slintat.	
	**Jméno:** Dalibor Sosna **Hodnost:** vydavatel **Datum zrození:** 1977 **Redakční zkratka:** Deadly **Oblíbené hry:** Dune 2000 **Koníčky:** Šipky, a co k tomu patří. **Oblíbené seriály:** South Park, Al Bundy, Brutální Nikita.	Pokud chcete vědět něco o mě, zeptejte se někoho jiného, ale nic hezkého se asi nedozvíte.	Pivo, šipky, bary, přátelé.	

rubriku připravil Pavel Ždárek

Might and Magic VII: For Blood and Honor

Might and Magic po sedmé a opět skvěle!



Porada při měsíčku: O čem spolu asi tak diskutují, co myslíte?

Je tomu již hodně dávno, co ve světle monitorů zazářil na hráče první díl série Might and Magic. Vyšel tehdy na počítač Apple II, se kterým se dnes už jen tak nesetkáte. Netrvalo dlouho a objevil se díl druhý na tentýž stroj. Čas plynul a pomalu začala nastávat éra PC. Jon Van Canegham se proto rozhodl vytvořit třetí díl své začínající série právě pro tento počítač. Might and Magic III znamenal obrovský kvalitativní přerod. Zpracování se o poznání zlepšilo. Pak následovala čtyřka a pětka, které byly unikátní svým možným propojením ve hru jedinou. Na Might and Magic VI jsme si museli počkat opravdu dlouho – celých pět let! Čekání se však vyplatilo a dočkali jsme se velmi kvalitní hry. Série Might and Magic se teď ozývá již po sedmé…

RPG

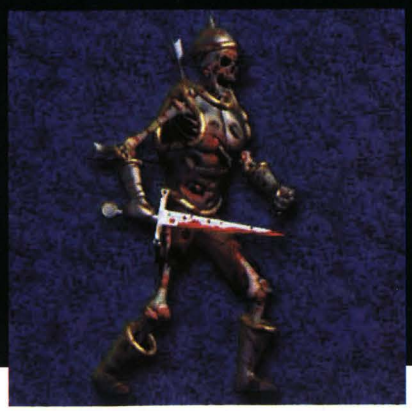
Už jsem zde leccos napsal o letité historii této skvělé RPG ságy a vy možná stále ještě netušíte, o co kráčí. Znalci prominou, pro nováčky přijde trocha osvěty. RPG obecně jsou hry zaměřené na vývoj postav svěřených hráči. Postavy se potulují světem, bojují a plní různé úkoly. Celý kolotoč začala před pětadvaceti lety hra zvaná Dungeons & Dragons. Její kouzlo spočívalo v tom, že hráči mohli kromě příruček s pravidly a dalších propriet využívat i vlastní fantazie. Nebudu zde však tento fenomén dále rozvádět, neboť by se to asi trochu protáhlo. Několik informací ale přeci ještě dodám. Hru si oblíbily miliony lidí na celém světě, postupně vycházejí její vylepšené verze či jiné variace her na hrdiny. Jak šel čas a počítače se začali dostávat do domácností, napadla lidi myšlenka udělat RPG hratelnou právě na počítači. Rozsáhlý a velmi kvalitní článek o historii počítačových RPG vyšel v minulém čísle Excaliburu.

Počítačové hry na hrdiny se od sebe vzájemně odlišují v řadě ohledů. Jedná se především o komplexnost pravidel, počet postav ve družině a míru akce. Teď tedy něco o atributech her Might and Magic.

Akce a boj

Ne nelekejte, nesnažím se sem zavléct žádnou 3D střílečku. Řeč je stále pouze o charakteristice M&M. Tady se bojuje prakticky na každém rohu a bojuje se hodně! Nečeká vás sice žádný děs náhodně generovaných soubojů známých z japonských RPG, přesto se musíte v M&M probít přes haldy nestvůr. Svět je vždy rozdělen na několik oblastí. Na těchto venkovních prostorách naleznete různé chatrče, města, studánky, svatyně a temné kobky. Ve městech a vůbec okolo domů se často potkáte s civilisty, všude jinde však budou nepřátelská monstra usilovat o váš život. Nestvůry se na povrchu vždy vyskytují ve skupinách, a tak nemusí být souboje vůbec snadné (zvláště, když se nachází mnoho skupin vedle sebe). Od lidí můžete leckdy obdržet úkol, který vás mnohdy přivede do podzemí. Zde je to s monstry ještě horší. Úzké a klikaté chodby vám snižují možnost manévrování a znesnadňují šanci na útěk.

Počtem nestvůr strčí M&M do kapsy velké procento ryze akčních her a díky tomu se občas ozývají hlasy, že se o žádné RPG vůbec nejedná! Ty se ještě více rozkřičí při seznání způsobu souboje, který probíhá v reálném čase – nikoli na kola. Na ty hlasy však nedejte. „Role Playing Game", což je plné znění používané zkratky, totiž v překladu znamená hra hraná dle (daných) pravidel. Těch najdeme u M&M opravdu dost. Každá z postav má několik atributů, které přímo určují její možnosti. Kromě toho najdeme u herních charakterů i celou řadu dovedností, které popis jejich obzorů ještě dále rozšiřují, a také striktní omezení v důsledku zvoleného povolání (bojovník nemůže kouzlit, mág to neumí s mečem, klerik neoblékne plátovou zbroj). A aby toho nebylo dost, kritizovaný způsob akčního boje lze pomocí jediné klávesy v mžiku změnit na, pro RPG klasičtější, souboj na tahy. Před koncem tohoto úseku se letmo zastavím ještě u počtu hrdinů v družině. Prvních pět dílů jsme absolvovali s maximem šesti postav, počínaje šestkou se počet zredukoval na čtyři. Aby snížení počtu dobro-



druhů nepřišlo hráčům tak líto, objevila se v šestém pokračování možnost najímat si následovníky, kteří se třeba přímo nezapojují do boje, ale díky svému umu zvyšují vaše schopnosti. Tímto způsobem můžete získat další dva lidi, a tak se k té výsledné šestce přeci nějak dostaneme. Osobitý je přístup, kterým se tato série staví ke smrti. Všude jinde představuje smrt konečnou, ne však u Might and Magic. Dobrodruzi zde vesele umírají, jsou křišeni, po smrti celé družiny stačí jen zaplatit finanční poplatek a jste zpět mezi živými. Možná, že se nejedná o moc výchovný přístup, má to však něco do sebe.

Nesnadný mír nastal v Erathii. Mnoho velkých bitev přišlo po té, co král lidí, Nicolas Gryphtonheart, zemřel. Elfové, kmeny ze zázemí a všechny další frakce – každý z nich podnikl kroky k tomu, aby získal výhod z nastalého zmatku. Věci se nyní na chvíli ustálily. Doufejme, že to bude na delší čas.

Nepohlcen déle probíhající válkou, upřel lord Markham svoji pozornost k jiným činnostem. Mezi nimi bylo též uspořádání soutěže. Jeho pozvánka se dostala a zalíbila také jedné malé skupině dobrodruhů, která byla toho času celkem na dně. Sháněje potřebné vybavení, nalodila se tato družina na loď poskytnutou lordem Markhamem. Plavili se na Smaragdový ostrov, na lordovo panství a místo konání soutěže. Hodně zdaru přeji a ať vyhrajete!

Tak takhle nějak pro vás začíná již sedmé pokračování série Might and Magic. Pokud se zajímáte o podrobnější vylíčení prvního odstavce uvedeného příběhu, sáhněte po Heroes of Might and Magic III, kteří o něm přímo pojednávají. Na titulním filmu hry je zajímavé to, že se vás bytostně vůbec netýká a téměř nic neprozrazuje o vašem poslání. Po intru M&M6 člověk hned seznal, na čem je. Otázka zní, zda-li slouží tato nejasnost ku prospěchu či nikoli. Nejspíše se názory budou lišit hráč od hráče, mně osobně se to celkem zamlouvá.

Přejděme nyní ke tvorbě postavy. Začnu tím, co člověka zaujme na první pohled. Předně přibyly tři nové rasy. Nemusíte již hrát jen za lidské dobrodruhy. Teď si můžete do party zvolit i elfy, trpaslíky a – následující tvory bych jako hráčské hrdiny opravdu nehádal – skřety. Rozmanitost ras není jen pouhou kosmetickou ozdobou, je celkem dobře začleněna do herního systému. Člověk je klasicky střed, ostatní mají některé vlastnosti

Pevnost: Vojenská instalace na řece je opravdu veliká.

Statistiky: Řekněte mi, ve které akční hře naleznete něco takového.

Smaragdový ostrov: Tak tady začíná moje dlouhá pouť.

Pohyb: Souboj je možná zastaven, já však mohu udělat ještě tři kroky.

Hostinec: Nejen napít a vyspat se, můžete zde dokonce hrát i hrát!

Mé sídlo: Hrad Harmondale. Co na něj říkáte? Patří mně!

vyvinuty více, jiné však zas méně. Elf je například obratnější a inteligentnější, zato však slabší a méně odolný, než příslušník lidského rodu. A to není vše. Nadprůměrné vlastnosti se také snadněji rozvíjejí, totéž v pravém opaku bohužel platí také o atributech méně vyvinutých.

Rasa není všechno, říkají znalci žánru. Musím souhlasit. U každé postavy si můžete zvolit i pohlaví. To aby bylo vše korektní. Abych však neodbíhal, důležité je také povolání vašich hrdinů. Od minule se nám také v tomto oboru sortiment rozšířil. Jestli tak učinil zajímavě, posuďte sami. Minule jsme si museli při výběru vystačit s bojovníkem, paladinem, lučištníkem, knězem, kouzelníkem a druidem. Tyto obory jsou obecně známé a případně i z jejich názvu vyplývá odpovídající popis práce. Co nového na nás čeká v díle sedmém, ptáte se zajisté. Můžete se těšit na zloděje, mnicha a hraničáře. Přednosti zloděje jsou odstraňování pastí, otevírání zámků a samozřejmě kradení. Mnich se soustřeďuje na boj beze zbraně (karate a tak – znáte to), přičemž bojovými schopnostmi se mu vyrovná jen válečník. Mimo to se může naučit i kouzlit. Hraničář představuje takovou všehochuť, absolutní mix, prostě něco mezi válečníkem a druidem (pro neznalé připomínám, že druid sám je kombinací kouzelníka a kněze). Díky svému všelijakému původu mají hraničáři přístup ke všem sedmi základním školám magie, jen světlo a temnota nejsou pro ně. Kupodivu dokáží zacházet celkem obstojně i se zbraněmi. S výběrem postav jsme skončili, nebylo by na škodu říci si nyní něco o dovednostech.

Tento part prodělal řadu změn. Několik dovedností si zde odbývá svoji premiéru. Míchání lektvarů, které předtím mohl dělat každý, již nejde jen tak – potřebujete znát alchymii. Ještě přidám, že ingredience jsou nyní pestřejší a lektvarů se vyskytuje více druhů. Nestvůry pro vás nemusejí být již takovým tajemstvím, neboť se je můžete naučit identifikovat. Díky této schopnosti postupně můžete přijít na slabiny jednotlivých druhů a využít je proti nim. Znát svého nepřítele se celkem vyplatí. Nyní k tomu nejzávažnějšímu, co byste čekali možná na začátku této sekce. Už nejsou pouze tři úrovně znalosti dovednosti (základ, expert, mistr), přibyla totiž čtvrtá – hlavní mistr. Podmínky pro dosažení té čtvrté jsou však opravdu velmi vysoké a jen postava určitého oboru může být nejvyšším mistrem určité dovednosti. Výhody, které z tak vysoké míry znalosti plynou, jsou většinou opravdu dobré a vysoce užitečné zároveň. Nechejme teď dovednosti dovednostmi a podívejme se trochu blíže na hru samotnou.

Kdybych měl být stručný, tak pokud jste hráli M&M6, budete se v sedmém díle cítit jako ryba ve vodě. Po stránce herní a z hlediska ovládání se toho změnilo pramálo. Ono i v jiných ohledech jsou si poslední dva díly velmi podobné. O tom se ještě dozvíte dále. Ovládání zůstalo na myši a klávesnici, zkratkové klávesy fungují tak, jako minule. Základní principy série jsou i zde zachovány. Abych nemusel neustále omílat, že to i tamto se nezměnilo, zmíním se nyní o novinkách.

Novinky

Boj si budou hráči dle mého moci celkem pochvalovat. Nemluvím teď o akční řežbě, která propuknete při setkání s nestvůrami za real-time. Ta je samozřejmě skvělá a stále bude mít hodně do sebe. Pokud se přepnete na tahy a začnete bojovat, čeká vás milé překvapení. Po konci každého vašeho kola budete moci udělat s družinou až pět kroků pro přemístění. Díky tomu se tento režim celkem zkvalitnil. Když už jsme u toho boje, prozradím vám též něco o kouzlech.

Rozdělení do devíti skupin zůstalo zachováno, v každé je po jedenácti kouzlech. Ve hře je 21 nových druhů čár. To však ale také znamená, že se stejným počtem kouzel se zde již nesetkáme. Nemáte se čeho bát, neboť výběr a změny byly provedeny dosti kvalitně. Nově se zde vyskytují kouzla jako Preservation (dočasná ochrana před smrtonosnými útoky), Recharge Item (dobytí magického předmětu – např. hůlky), Telepathy (zjistí, co má cíl kouzla na mysli), Summon Elemental (vyvolá ducha živlu na vaši obranu) či Souldrinker ("vycucne" určité množství života ze všech vašich soků v dohledu a přidá ho vám). Ještě dodávám, že kouzla dostala v sedmičce nový, slušivější kabátek.

Legie nestvůr trochu změnila své složení, což je vzhledem ke změně kontinentu celkem pochopitelné. Hlavní je, že základní kusy zůstaly. Skřeti, krysy, netopýři, pavouci a draci, ty jsou zkrátka všude.

Co se nebojových novinek týče, taky se jich pár najde. Zmíním se asi o té nejzajímavější, kterou představuje hra ArcoMage. Stačí získat balíček karet, a pak si můžete v každé hospodě zahrát

Trpasličí město: Na město trpaslíků slunce nesvítí, nalézá se totiž celé uvnitř hory.

tuto hru. Jedná se o věc, která má ideově docela blízko ke světoznámému Magic: The Gathering.

Konečně jsem našel šestou a poslední soutěžní věc, dlouhý luk. Získat ho nebylo nic snadného. Ten červený drak, co okolo něj stále kroužil, vypadal opravdu nebezpečně. Věc chtěla pohotové ruce a rychlé nohy. Hlavně, že se podařilo. Teď rychle za soudcem, ať mě nikdo nepředběhne.

Nemohu tomu uvěřit, jsem první. Vyhrál jsem! Tak, gratulace od lorda Markhama a ještě podepsat několik dokumentů, abych mohl získat cenu. Panství Harmondale je moje, budu bydlet v paláci! Jsem teď pán a šlechtic. Odplouvám domů!

Hned, jak jsem dorazil, běžel jsem se podívat do paláce. Z venku nevypadá tak špatně. Hned u vchodu mě však varuje můj majordom. V paláci se prý usadila tlupa skřetů! Jen počkejte, já vás proženu.

Skřety jsem vyhnal, na mém sídle jsou ovšem znát stopy jejich plundrování. Majordom mi radí, abych navštívil trpaslíky v Kamenném městě.

Vládce trpaslíků pro mě neměl slova uznání ani obdivu. Slíbil mi však, že mi opraví můj zámek, pokud zachráním několik jeho poddaných. Zajali je prý medúzy. Měl bych si dát pozor, aby mě taky nezkameněly. Celou věc si musím ještě řádně promyslet...

Technické zpracování se od minulého dílu mnoho nezměnilo. Stejný zůstal engine, grafika i zvuky. Tedy, píši sice stejný, ve skutečnosti myslím, že se tyto věci změnily jen málo. Kdyby se nezměnila ani hudba, už by to zřejmě autorům neprošlo. Tedy, grafika jistá zlepšení prodělala. O nových efektech kouzel jsem již psal, nový spodní panel a vyvedení obličejů zmiňuji až teď. Mimo to přibyla dnes již standardní podpora grafických akcelerátorů. Docela zle vypadají po zapnutí akcelerace postavy ve městech. Těm ono pověstné rozmazávání vyloženě škodí. Krajina i interiéry však s mým Voodoo2 vypadají opravdu pěkně. Pokud se ještě zkombinují s nějakým pěkným kouzlem, je výsledek přímo nádherný.

Co se plynulosti týče, na mém AMD K6-200 (64 MB RAM) běžela hra jak akcelerovaná tak neurychlená při maximálních detailech a plynulém otáčení bez viditelného cukání obrazu.

A na závěr? Might and Magic VII je opravdu kvalitní hra se skvělou hratelností. Nebýt tak velké podobnosti s předchozím dílem, dopadla by asi ještě lépe. Kdo ví. Každopádně se máte na nač těšit. Až přijde do českých obchodů, mohu vám ji jen doporučit. EX[SUPERJOHN]

HRATELNOST ---------- 85 %

- **Pro:** Skvělá hratelnost, zábava, zpracování, dlouhá trvanlivost. **Proti:** Velká podobnost s předchozím dílem.
- **Firma:** New World Computing/3DO. **Systém:** Windows 95/98/NT4 SP4. **Doporučeno:** P200, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Minimum:** P133, 32 MB RAM, 1 MB VRAM, 4x CD-ROM, DirectX 6.1. **Harddisk:** 350 – 600 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1. **Grafická podpora:** 3Dfx, Direct3D. **Jazyk:** anglický.

1. **Baldur's Gate.** 90%. Možná mezi ostatní nezapadá úhlem pohledu, přesto se jedná zatím o nejlépe zpracované AD&D na počítači a podle mnohých i o nejlepší RPG současnosti.
2. **Might and Magic VII.** 85%. Již po sedmé (vlastně po desáté) Might and Magic a znovu skvěle. Ex70.
3. **Lands of Lore III.** 85%. Třetí díl ságy o bájných zemích představuje, stejně jako jeho předchůdci, dobrou hratelnost zabalenou do grafiku nejvyšší kvality. Za zmínku stojí i hudba. Ex69.
4. **Might and Magic VI.** 80%. Šestý díl série o udatnosti a magii představoval další zlom. Ještě stále se jedná o opravdu dobrou hru.
5. **TES: Daggerfall.** 75%. Daggerfall v sobě ukrývá esenci neskonalé volnosti, díky které si ho mnoho lidí oblíbilo. Hratelnosti trochu ubírají náhodně vytvářená bludiště. Představuje se tu též nejlepší zpracování boje s mečem. Ex58.

Velký zlý strom: O této nestvůře nevím nic. Stejně to bude mít za chvíli za sebou. Možná.

X-Wing Alliance

Narazili jsme na měsíc, který měl tvar jak zadek Marylin Monroe. Obletěli jsme ho hned několikrát.

FILM **STAR WARS**

V současné době je připravován již čtvrtý díl Hvězdných válek, respektive první, protože děj se bude odehrávat před už uvedenou trilogií. Nese název Episode I The Phantom Menace, kde bude Lukovi, tehdy ještě Anakinovi, pouhých 9 let.

Luke Skywalker

Obi-Wan Kenobi

Někteří jsou holt imunní.

Že bych ulítla o pár světelných let dál až k Červenému trpaslíkovi? Takže zapnout hyperpohon a... dokážu si živě představit vaše výrazy po spuštění této hry. Jakmile vzduch rozvibruje známé *tá tá tatata tááá tá* začne většina z vás slintat a vydávat neartikulované zvuky. A co teprve, když začne na vaší sítnici scrollovat mimo obvyklého *In a galaxy far, far away* zatím neznámé... *As the Rebel ins...* co?... že Česky? ...No dobře, tak tedy slyšte, vlastně čtěte, můj brilantní překlad: *Jak se povstání Rebelů šířila galaktickým územím, stalo se, že přerostla v otevřenou občanskou válku. Aby Darth Vader pomstil císařovu porážku, udeřil na povstaleckou základnu na ledové planetě Hoth. Uprostřed křížové palby se tak ocitl klan Azzameenů, majitelů stále úspěšnější dopravní společnosti Twin Sun. Navzdory zkorumpovaným císařským úředníkům a trpkému sváru s jejich nejstarším rivalem Viraxem, přežívají. Sympatizují se vzbouřenci, ale zároveň se obávají dalekosáhlého vlivu a moci Říše. Brzy však budou nuceni vybrat si stranu v jednom z největších konfliktů vůbec...*

Příběh Ace Azzameena, tedy váš, začíná, když trénujete za asistence rodiny, abyste se mohli připojit ke společnosti jako pilot. Během tréninku jste však zataženi do boje mezi vzbouřenci a Impériem a vaše loď je poškozena. Nastalé potíže ale skvěle zapadají do plánu Viraxa na zničení vaší rodinné společnosti. Po úvodním intru jste vrženi do interiéru rodinného transportéru, kde máte na výběr z něko-

FAMILY ALBUM

Tomaas Azzameen
Tvůj otec a zároveň hlava rodinné společnosti Twin Sun Transport Services. Rozhoduje s chladnou hlavou, po dobrém zvážení všech okolností. Jeho řešení tím však nepostrádají nádech vypočítavosti. Úspěch a růst firmy je ale trnem v oku vaší konkurenci.

Antan Azzameen
Tvůj strýc a společník firmy. Snaží se za každou cenu udržet neutralitu rodiny, protože se obává možné odvety Impéria. Nemyslí si, že je správné zatahovat nás do boje, když naším jediným nepřítelem je Viraxo.

Galin Azzameen
Tvůj nejstarší bratr, dědic společnosti. Jde v Tomaasových stopách. Dokáže dobře rozpoznat rozdíl mezi dobrem a zlem, a proto také sympatizuje se vzbouřenci. Upřednostňuje mlčení před zbytečně dlouhým mluvením.

Ace Azzameen
Tak to jste vy: nejmladší z rodiny a také nejnezkušenější. Zatím.

Emon Azzameen
Prostřední bratr. Je kvalifikovaným pilotem, ale jeho výbušný temperament ho často přivádí do problémů a pokud se někde bojuje, buďte si jisti, že je Emon u toho.

Aeron Azzameen
Starší sestra, skvělá počítačová hackerka a systémový expert. Přístupná novým myšlenkám, ale tvrdohlavá. Olin Garn je jediný mimo rodinu, kdo má zkušenosti s její problematickou povahou. Ty však navždy zůstaneš jejím favoritem.

lika činností, jako např. přečíst si maily. Mimochodem taky milujete optimisticky laděné zprávy typu „Tam venku je zlý a ošklivý vesmír, ale ty to zvládneš." Náš vesmír je převážně neutrální, pomineme-li zelené mužíčky s tykadly, a o těch se to taky neví jistě, ale tady si toho zlého vesmíru užijete více než dost. Dále se můžete pokochat statistikami, užít si v bojovém simulátoru, kde si můžete navolit na co si jen vzpomenete, a konečně pustit se do samotného plnění mise. Po kliknutí na žvatlu Emkaye, se spustí skvěle odvedený briefing, který si můžete přehrávat sem a tam, sem a tam, sem a... až do zblbnutí. A pak už vám nic nebrání ve startu... snad jen vzdálenost prstu od klávesy Enter.

Mise

Náplň misí je vcelku různorodá. Ať už se jedná o útok, boj, obchod, doprovod, obranu, záchranu, průzkum, můžete si být jisti, že se nebudete nudit. Osobně mám nejraději mise typu *destroy*, ale vždy se tu najde nějaký ten záškodník, co si nedá říct po dobrém. A kdo by to taky zkoušel, ne? Protivníky jsou nejen stíhačky Impéria jako TIE Fighter, TIE Interceptor nebo TIE Bomber, ale také plavidla samotného Viraxa. Většina akcí se samozřejmě koná ve vesmírném prostoru, nechybí však možnost zalétat si ve stísněných interiérech a dokonce i v samotné Hvězdě smrti. Když vezmete v potaz, že počet misí přesahuje číslo 50, že během akce dostáváte rádiem hlášky, které někdy celkem pobaví, a pohodové ovládání, stačí vám tohle všechno ke štěstí? Ne? Tak tedy...

Grafika

Ta se může stát opravdovou lahůdkou pro vaše krví podlitá očka z neustálého pošilhávání po monitoru, pokud, a tohle je velice významné POKUD, máte odpovídající hardware. Abyste si totiž užili naprosto fatální grafiku s hudbou a zvu-

FYZIKA HYPERPOHON

- Jedná se o pohon, kdy plavidlo vstoupí do hyperprostoru – jiné dimenze – pomocí fúzních generátorů, kde v podstatě můžete cestovat rychlostí světla. Tak cesta, která by v reálném čase trvala měsíce nebo roky, trvá jen hodiny. Jedná se však o velice náročnou a delikátní operaci. Musí se zadat vstupní a výstupní koordináty, vypočítá se trajektorie letu atd., protože člověk v hyperprostoru při střetu s nějakým tělesem nemá šanci zasáhnout. Když však senzory něco zaregistrují, automaticky vrátí plavidlo do reálného prostoru.

Olin Garn

Dřívější spojenec Rebelů, zkušený nákladní pilot, důvěrný přítel Aeron. Vlastní kontrakt s vaší společností a rodina ho přijala jako vlastního.

Emkay

Modifikovaný droid, tvůj společník. Je extrémně žárlivý na ostatní droidy a chtivý boje. Jeho příslovečné nadšení v akci už bylo mnohdy předmětem diskuse o přeštípnutí jeho „agresivních" obvodů. Ale uznejte, to by bylo jako vykleštit kocoura.

Dunari

Stejně jako Viraxo nepatří do rodiny, ale jeho loajalita a přátelství je nade vší pochybnost. Dříve byl hlavním partnerem vašeho otce, ale dnes je vlastníkem nejproslulejšího kasina v galaxii, toto středisko zabírá celou stanici.

K'Armyn Viraxo

Patriarcha rodiny a hlava Viraxo Industries. Obávaný konkurent, který ovládal letecké trasy po mnoho let díky jeho donucovacím taktikám a spoluprácí s Impériem. Jako každý konkurent vás nemá rád a svého postavení se nehodlá vzdát bez boje.

VELITEL **DARTH VADER**

◆ **Jaký je?**
Tento symbol zla s ustavičnými záchvaty dušnosti snad není třeba představovat. Dříve byl žákem Obi-Wan Kenobiho, který ho naučil využívat Sílu. I přes jeho vedení však nakonec následoval temnou stranu Síly a díky ní se stal jedním z nejmocnějších osob Císařství – velitel armády, proslulý svou krutostí a bezcitností jak k nepřátelům, tak svým vlastním vojákům. Je také otcem Luka Skywalkera, kterému ochotně splácí alimenty prostřednictvím laserových soubojů. Jo, jo, příkladný vztah otce a syna.

◆ **Jak vypadá?**
Darth Vader je přibližně dva metry vysoký, oblečen v dlouhý, černý plášť a brnění (z PVC?) a jeho obličej je skryt za speciální kovovou maskou. Nedokáže žít bez podpory svého obleku, protože jeho tělo je vážně poškozeno – což se týká hlavně plic.

kovými efekty na maximum, budete potřebovat konfiguraci, která je v hodnocení za slovíčkem Doporučeno. Jistě uznávám, že někteří vyvolení jsou hrdými a určitě i chlubivými vlastníky takového počítače, ale my ostatní se asi budeme muset smířit s nižším rozlišením a stále rostoucími požadavky nejen leteckých simulátorů na hardware. Ale přejděme k věci, pokud tedy patříte mezi těch pár šťastlivců, můžete se kochat rozlišením až 1600 x 1200, skvělými grafickými a světelnými efekty jako např. štíty, žár motorů, výhled na horizont, výbuchy atd.

Hudba a zvukové efekty

Ve hře jsou použity motivy z trilogie Hvězdných válek. Dobře známé melodie jsou zkombinovány s novými zvukovými efekty. Dialogy, kterých by mělo být kolem osmi tisíc, jsou namluveny zkušenými profesionály, což je také znát. Každopádně toto všechno výborně doplňuje už tak skvělou atmosféru.

Atmosféra a hratelnost

Jak už jsem naznačila atmosféra je úžasná. Skvěle zpracovaný příběh, prostředí, propracované mise, hudba, to vše vás po chvíli vtáhne do děje a nepustí. To by bylo jako chtít vytáhnout ruku z čelistí Pitbulla. To samé se dá říct o hratelnosti, jakmile se naučíte těch pár tlačítek a zkombinujete je s geniální prací ruky třímající joystick, budete se už jenom bavit. Koneckonců i exploze vlastního plavidla je vcelku zá-

VAŠE PLAVIDLA

Millennium Falcon
Jedno z nejrychlejších a nejlépe vybavených plavidel v galaxii. Jedná se v podstatě o modifikovaný transportér YT-1300, dvakrát rychlejší než válečné lodi Impéria. Ve výbavě má speciální štít, tři laserové kanóny, hyperpohon a speciální senzory, které detekují plavidlo Impéria dříve, než si Falcona všimne.

YT-2000 Family Transport

Toto plavidlo bylo vyvinuto věhlasnými Corellianskými konstruktéry. Jeho délka je 29 metrů. I při letmém pohledu je zřejmá podobnost s jeho předchůdcem YT-1300, ale výhodou je lepší adaptabilita. Tento typ používá jako osobní loď samotný Tomas Azzameen pro její rychlost a palebnou sílu.

X-wing
Jedno z povstaleckých nejpokrokovějších plavidel. Měří 12,5 metrů a název je odvozen z bojového postavení křídel. Je vybaveno laserovým kanónem, dvěma protonovými torpédomety, robotem R2, astronavigací atd. X-wingy jsou proslulé výdrží, zpevněným trupem a vysokoenergetickými štíty. Při katapultaci pilota vlastní systémy na podporu života a stejně jako Falcon je vybaven hyperpohonem.

Y-wing
Navzdory svému stáří je hlavní oporou Aliance. Je to víceúčelová, 16 metrů dlouhá loď, vytvořena kompromisem mezi útočnou stíhačkou a těžkým bombardérem. Chybí jí tedy potřebná rychlost a schopnost manévrování. Je

bavná z druhé strany monitoru. Na začátku zmíněný bojový mód je skvělým životabudičem vašeho adrenalinu, v něm si to totiž můžete rozdat ještě s dalšími patnácti piloty ve dvou, čtyř nebo osmičlenných družstvech, a pak teprve začíná ta pravá řežba.

Závěr

Když už jste se tedy prokousali úvodem a statí, nastal čas vše řečené shrnout a vyřknout ortel. Jak vám už asi došlo bude velice kladný. Takže pokud vlastníte odpovídající hardware a finanční obnos, můžete si být jisti, že X-wing Alliance je tou správnou volbou pro vaše peněženky. Dokonce si troufám tvrdit, že se jedná o nejlepší díl této série, a příznivci Hvězdných válek si opravdu přijdou na své. Toť vše... snad jen ještě... *Provázej tě síla...*

EX[CATTZILLA]

HRATELNOST ---- 90 %

- **Pro:** Skvěle vystavěný příběh, atmosféra, grafika, hudba. **Proti:** Náročnost na hardware.
- **Firma:** LucasArts. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** PII 333 Mhz, 64 MB RAM, 24x CD-ROM, joystick. **Minimum:** P 200, 32 MB RAM, 6x CD-ROM, joystick. **Harddisk:** 130 nebo 275 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 16. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Wing Commander 4.** 93 %. Nejlepší z vesmírných letecких simulátorů.
2. **X-Wing Alliance.** 90 %. Velice kvalitní simulátor s výbornou atmosférou.
3. **X-Wing vs TIE Fighter.** 87 %. V téhle hře si to můžete rozdat s přáteli a vybrat si za koho budete bojovat.
4. **Wing Commander 3.** 83 %. Kvalitní, ale zub času je zub času.
5. **TIE Fighter.** 79 %. Zde létáte za Impérium.

vybavena třemi druhy laserových kanónů a dvojitým protonovým torpédometem. Robot za kokpitem monitoruje boj, navigaci a pohon.

A-wing

Je malý, klínovitého tvaru a tvoří podstatnou část loďstva Aliance. Díky své konstrukci je vhodný na mise typu zasáhnout - utéct, protože je velice rychlý a hbitý, což je ale vykoupeno jeho zranitelností.

B-wing

Jedná se o nejvyzbrojenější stíhačku netypického tvaru. Na jednom konci je rotující kokpit a jeden ze tří iontových kanónů. Dále je vyzbrojena laserovým kanónem, dvojitým protonovým torpédometem a dvěma malými blastery. Používá se jako doprovod konvojů a při tvrdých úderech proti větším lodím.

YT-1300 Corellian Transport

Standardní plavidlo pro mezihvězdné lety za obchodem. Originální design se stal předlohou pro konstrukci dalších plavidel. Jeho délka je 26,7 metrů a nákladový prostor má velikost sto metrických tun. Protože se k němu dají dobře přidat např. zbraně, štíty, používá ho hodně obchodníků a pašeráků.

Z-95 Headhunter

Obecně používaná stíhačka v galaxii, dlouhá 11,8 metrů. Často využívaná piráty a soukromými společnostmi. Rebelové je používají převážně ke tréninku a průzkumu cíle.

Atmosféra: Pro příznivce sci-fi je to to pravé ořechové!

Aliens versus Predator

Zabíjej abys žil, žij abys zabíjel!

Obchodní vlečná loď Nostromo
Posádka: 7 členů
Náklad: 20 milionů tun surové rudy
Směr letu: Sluneční soustava

"Já, důstojník Ripleyová, píši tento vzkaz s poslední zoufalou nadějí. V případě, že se mi cokoli stane a já nebudu moci podat svoje svědectví osobně, tak snad pravda nezůstane utajena. Šance, že budu probuzena z hibernačního spánku, jsou podle palubního počítače 4:1 v můj neprospěch. Ale já to vidím tak, že je to prostě půl na půl. Buď se probudím nebo ne. Hlavní vzkaz pro Vás, co naleznete tento člun, je varování! Varování před mimozemskou formou života, která pozabíjela celou posádku naší lodi. Jedině mě se podařilo přežít. Vše začalo, když náš palubní počítač "Matka" zachytil neznámý signál. Reakcí "Matky" na tuto událost bylo naše probuzení z hibernace a změna kursu lodi směrem ke zdroji vysílání. V tu dobu jsme se nacházeli poblíž Zeta II. a od matičky Země nás dělilo 8 měsíců. Po přistání na planetě jsme objevili fosílie inteligentní mimozemské civilizace, která, pro nás z neznámých důvodů, vymřela. Druhý důstojník byl infikován neznámým organismem, který pronikl skrz skafandr. Přes mojí snahu uvalit na celý výsadek karanténu, byl průzkumný tým vpuštěn zpět do lodi. Tou dobou se mi částečně podařilo rozluštit význam vysílání: byla to výstraha! Druhý důstojník byl dopraven na ošetřovnu, kde byl podroben testům. Nicméně jsme museli rezignovat, protože tvor zcela ovládal životní funkce svého hostitele. Neznámý organismus po dvou dnech bezdůvodně zahynul a nemocný, který jevil výborný stav, byl propuštěn. Několik dnů poté se náhle druhý důstojník při společné večeři zhroutil v křečích a z oblasti žaludku se v tratolišti krve prorazil skrz neznámý parazit. Než jsme stačili zareagovat, tak tvor uprchnul. Při hledání tohoto vetřelce zahynuli dva členové posádky včetně kapitána. Po dohodě se zbytkem posádky jsme se rozhodli vyhodit loď i s tím parchantem do vzduchu a sami odletět v záchranném modulu. Během evakuace jsme však byli napadeni, a tak zahynuli poslední dva členové posádky (nepočítám prvního důstojníka, který byl android). V poslední chvíli se mi v modulu podařilo opustit vybuchující loď. K mému zděšení se Vetřelec nacházel na palubě. Podařilo se mi ho vystřelit do vakua, kde jsem ho spálila na popel navigačními tryskami. Nastavila jsem autopilota na kurz směrem k Zemi a doufám, že vše dobře dopadne. Všechny potřebná data jsou v palubním počítači.

Tak dobrou noc a snad někdy nashledanou."

Zpráva od třetího důstojníka Ripleyové z lodi Nostromo.

Opětovné shledání

Druhý konflikt s Vetřelci dopadl ještě

Mariňák: Jak je těžké být člověkem.

Mrtvý vetřelec: V případě, že jste Mariňák nebo Predator, je to hezký pohled.

hůře než ten první. Jednotka mariňáků hustých tak, že by se dali krájet, se střetla s Vetřelci a poprvé byl registrován, k velké radosti xenobiologů, výskyt královny. Tento bezesporu pozitivní fakt narušila snad jen skutečnost, že setkání přežila opět jen nezničitelná Ripleyová.

Homo Sapiens to v dnešní době nemá lehké. Jedni mimozemšťané ho považují za ideální zpestření jídelníčku, zatímco Ti druzí... Ti si dělají z naší krásné modré planety safari. Vždyť není pro Predatora hezčí trofeje než kobereček z lidské kůže před krbem. Pravda, i vycpanou lebkou náš lovec nepohrdne, když k spravedlivé siestě po honitbě zasedne a okem na svých důkazech hrdinství spočine. Ano, mluvíme o tom, jak naší fyzické nedokonalosti, kterou nám příroda nadělila, využívají jiní tvorové. Zprvu se může zdát, že jsme pro oba mimozemské druhy jednoduchou kořistí, ale naštěstí to tak není. Lidský nezlomný duch a touha přežít, spolu s technickým vybavením, kterým kompenzujeme své nevýhody, z nás činí protivníky, kteří to umí řádně rozesmažit. A O TO TU JDE!

Aliens versus Predator je skalními pařany tak dlouho očekávaná hra, jakou snad v minulosti bylo jen čekání na Dungeon Master II. Mnozí z nás už ani nedoufali, že po třech letech čekání ještě někdy uvidí světlo světa. Fox Interactive nás během nekonečného trápení přikrmilo třemi fantastickými demoverzemi, které způsobily, že se psychiatrická léčebna v Bohnicích na čas přeměnila v bojiště mezi mimozemskou havětí, ve které dominovali zejména Vetřelci, Predatoři a lidští killeři Mariňáci. Když byla většina notorických pacientů propuštěna do domácí péče, programátoři od Foxíků si jen mnuli ruce nad svým úspěchem. Přidali ještě pár drobnůstek pro opravdové fajnšmekry a dílo bylo hotové. Ryzí skvost spatřil světlo světa.

Rukama mi prošlo už hodně akčních her, u kterých jsem strávil týdny, ale Aliens versus Predator je bezesporu ta nejlepší z nejlepších. Obrovskou výhodou pro tuto hru je velice rozšířená dějová základna prostřednictvím filmových vzorů. Kdo dneska neviděl alespoň jeden díl z Vetřelčí tetralogie nebo slavného Predatora? Poprvé, když jsem viděl film Predator se svalnatým Arňou, strašně jsem záviděl Predatorovi jeho lovecký arzenál a vybavení, ani ve snu by mě nenapadlo, že jednou opravdu pocítím na vlastní kůži to čiré vzrušení a nekonečnou extázi z lovu. Mnoho diváků si jistě bude chtít vyzkoušet jaké to je vidět svět z Vetřelčí perspektivy dokonalého zabijáka bez emocí. Stát se tvorem jež se vymyká lidským měřítkům, který nikdy nepoznal ten pocit člověku tak blízký - strach. Aby byla tato trojice úplná, máte možnost se stát příslušníkem elitních námořních jednotek MARINE. Akceptujte všechny nevýhody našeho druhu a vytěžte maximum z toho, co máte k dispozici. Trojedinost: tedy možnost vybrat si hru za Vetřelce, Mariňáky nebo Predatora, je nejsilnější zbraní celé gamesy. Strategie a kampaně u jednotlivých ras jsou tak odlišné, že mohu s klidem prohlásit, že jde vlastně o tři různé hry v jedné. V čem tedy tkví výhody a nevýhody jednotlivých druhů?

Vetřelec ā la Alien

Díky vnějšímu plášti, který obsahuje proteinové polysacharidy, jež se v případě zbavování buněk nahrazují polarizovaným silikonem, se z Vetřelce stává velice odolná potvora, která se úspěšně vypořádá i s velice těžkým zraněním a nepříznivými vlivy prostředí. Jeho hlavní zbraní jsou hodně moc ostré drápy, ocas a pokud jste u potencionální lahůdky dostatečně blízko a ta netuší, že se servíruje svačina, tak slavná zubatá morda v akci. Ta skolí oběť na jeden pokus a je šmitec. Z výčtu zbraní je vidět, že Alien je expert na boj zblízka a jenom k tomu může být použit. Tím samozřejmě nastává zásadní problém přiblížení se k protivníkovi, vlastnící dalekonosnou zbraň. Není nic lehčího než rozbít tábor v pořádně dlouhé chodbě a mastit hlava, nehlava, co vyleze ven, než se raději pouštět do přímého boje tváří v obličej. Vetřelec je naštěstí (jak pro koho) velice rychlý a může se pohybovat po zdech a po stropech, aby mohl do sytosti překvapovat, přepadat ze zálohy a schovávat se tam, kam za ním nikdo nemůže. Vzhledem k tomu, že ve hře je většina prostoru plná různých zákoutí a temných děr, Vetřelec si opravdu přijde na své. Mláďata Vetřelců se rodí s už vy-

Ticho: Takhle vypadá ticho před bouří. Smrt chodí vždy nevhod.

Útok: Přichází lovec, chlape! Umři!

Grafika hry je téměř bez výhrad.

vinutou rovinou skoro všech reflexů, která se v dospělosti mírně prohlubuje o zkušenosti získané prostřednictvím buď určitého druhu telepatie mezi jedinci nebo kolektivním myšlením, jehož centrem je Matka. Vetřelec Matka hraje důležitou úlohu v tomto společenství, jenom ona totiž může naklást vejce, ze kterých se zrodí "Nosiči", jež mají za úkol dostat vetřelčí vajíčko do živého organismu, a pak mohou klidně zemřít. Tím se dostáváme k vidění. Máte k dispozici pohled, při němž živé postavy vyzařují slabé energetické pole namodralé barvy nebo poněkud zajímavý navigační mód.

Mezi poslední libůstky, jež potěší, patří schopnost Vetřelce hrůzostrašně sýčet a využívat v chvilkách nejtěžších svou silně reagující kyselinu. Hra s tímto charakterem je nejzajímavější, ale také nejtěžší.

Mariňák ala Marine

Zástupce lidské rasy si s sebou přináší nedokonalosti svého druhu. V boji z blízka má pramálo šancí, navíc mu vadí padaní z výšek a všemožné otravnosti, které redukují jeho schopnost přežít a být v bojeschopné formě. Situace se však dramaticky mění, když našemu Mariňákovi poskytneme odpovídající výzbroj a výstroj. K výstroji patří kupříkladu detektor pohybu nebo optické zařízení pracující na principu "Budiž světlo". Radikální militaristé si užijí širokou škálu různých projektilových zbraní, jež je doplněna plamenomety a granátomety. Mezi hlavní zbraně patří automatické samočinné palebné systémy s gyroskopickým ovládáním, pro než není problém vystřílet až 1000 ran za minutu. Pro povahy klidné a trpělivé, které se drží heslem: "Dvakrát měř a pak je řež." je tato postava určitě ideální. Chce to být opatrný a hlavně - udržovat si odstup!

Predator ala (však víte)

Odvaha. Pro někoho jen slovo. Pro lovce však smysl života. Tato velmi technicky vyspělá rasa, zvládla problematiku mezihvězdných letů dávno před lidmi a přesto stále lpí na zásadách, které člověk opustil už v dávných dobách. Predator je pravděpodobně nejsilnější postava v této gamesce. Jeho smrtící hračky jsou prostě dokonalost sama, aby taky ne, když jsou po dlouhou dobu podrobovány testům na všemožných planetách, proti všemožné havěti, na které si Predatoři létají zalovit. Samozřejmě se dočkáte slavného tří-bodového zaměřovacího systému. Dále vám bude k dispozici maskovací zařízení, přepínání několika druhů vidění a medikit. Ze zbraní to jsou čepele na hřbetech ruky pro boj zblízka, vrhač kopí, pěkný příruční gun, automaticky naváděný létající disk a (poslední bonbónek) náramenní kanón. Hlavní nevýhodou Predatora je omezená zásoba energie zásobující veškeré systémy. Když ta dojde, pak nastávají krušné chvíle. Jak už jsem ale řekl, přesto je tento drobek pro lov vybaven nejlépe. Ale jaké to asi je, když se z lovce stane lovený? To Vás totiž čeká na začátku kampaně za Predatory. Víc už neprozradím, těšte se!!!

Něco o hře samotné

Herní atmosféra je fantastická a má strhující spád. V praxi to znamená, že večer zasednete k počítači a od pařby vás odtrhnou až první záblesky sluníčka na monitoru (vstanete jen na dobu nezbytně nutnou ke stažení rolety). Prokousáváte se skrze

Vetřelec: Příliš rychlý, příliš nebezpečný.

Pohled: Taky už vidíte rudě?

úrovně, které jsou architektonicky unikátní, ať už se jedná o Vetřelčí chrámy, interiéry lodí či fantastické ponuré exteriéry. Vše je vyvedeno v dokonalé grafice, což ještě více umocňuje atmosféru hry. Inteligence počítačových protivníků je věru impozantní. AI reaguje na vaše akce s děsivou efektivností. Mariňáci jsou opatrní a spoléhají na svůj zbraňový arzenál. Vetřelci se plíží po stropech a schovávají se po šachtách. Predatoři zasahují s ničivostí sobě vlastní a neponechávají nic na náhodě. Ať hrajete za jakýkoliv charakter, hra má ďábelskou atmosféru, ta se násobí faktem, že nejde ukládat během mise pozice. Muzika a zvuky se dokonale hodí k morbidní hře tohoto typu. Syčení Vetřelce, někde ve vaší blízkosti, naplní panickým strachem i toho nejotrlejšího zabijáka.

Naprosto samostatnou kapitolou je multiplayer. Jistě už tušíte, co vás čeká! Možností je dostatek, můžete pařit kooperativní řežbu, kde s kamarády decimujete počítač. Dále je klasický deathmatch proti sobě nebo deathmatch proti computerovým jednotkám. Jakoby nestačilo, že už při kampani je Aleins versus Predator dokonalost sama, možnost multiplayeru činí z této hry zábavu na několik let.

A je tady závěr. Aliens versus Predator zazářila na herním nebi jako supernova a zastínila na okamžik všechny ostatní tituly. Působivá atmosféra, dokonalý grafický engine, strhující akční momenty, inteligence AI protivníků, to vše činí z této hry nervy drásající pařbu a jeden z nejlepších počítačových projektů, co kdy spatřil světlo světa. Firma Fox Interactive se tímto nesmazatelně zapsala do srdcí a myslí všech gamesníků. Tato hra si právem zaslouží téměř maximální ohodnocení a je to poprvé, co takové vysoké procento dávám. Přiznám se, že jsem trochu ovliněn sci-fi tématikou, která pro mě znamená u této hry velké plus.

EX[TOMÁŠ STANĚK

VOJSKO COLONIAL MARINE

◆ Námořní pěchota patří k elitním jednotkám námořnictva, bývá zpravidla nasazována jen na místech vynucujících si velice profesionální vojenský přístup. Mariňáci prodělávají jeden z nejtěžších výcviků v armádě, který dokončuje jen 70% rekrutů. Největší slávu získaly tyto jednotky za Druhé světové války.

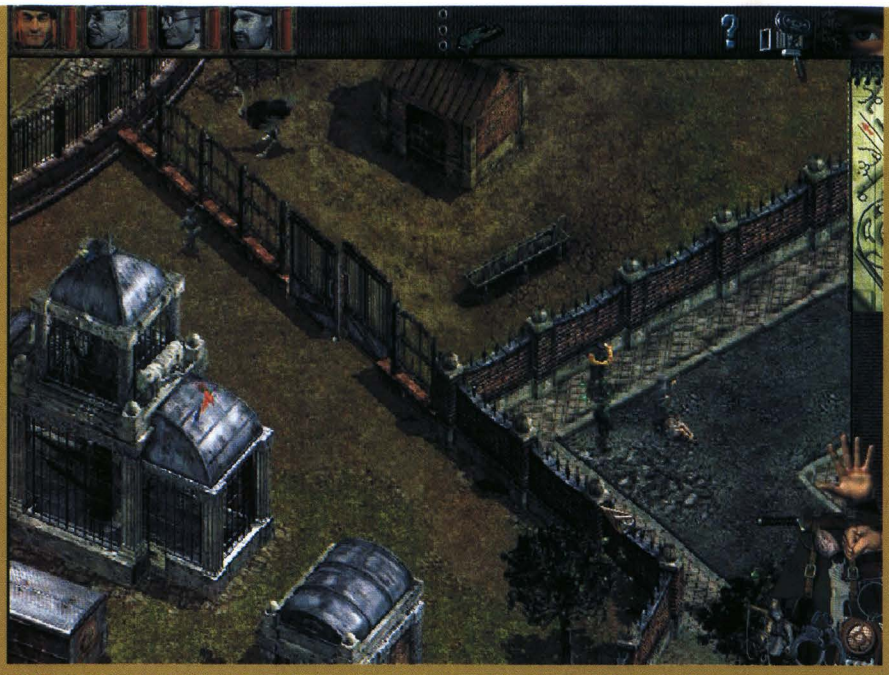
Pohledy: Změna pohledu může v boji představovat rozhodující závaží na vahách.

HRATELNOST ---------- **98 %**

- **Pro:** Vysoká hratelnost, vynikající grafika a zvukové efekty, dokonalá atmosféra, propracovaný děj. **Proti:** nic mě zrovna nenapadá,
- **Firma:** Fox Interactive, **Systém:** Windows 95/98, **Doporučeno:** 200 MHz MMX, 32MB, 3D akcelerátor. **Minimum: Harddisk:** 128MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1-8. **Grafická podpora:** 3Dfx. **Jazyk:** angličtina.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Aliens vs Predator.** 98 %. To naprosto nejlepší pod 3D sluncem.
2. **Half Life.** 96 %. Překvapení na poli 3D akce.
3. **Quake II.** 90 %. Víc než důstojný pokračovatel Quaka.
4. **Unreal.** 90 %. Začátek revoluce.
5. **Doom 2.** 87 %. Starý, ale nejlepší?!



ZOO: Malebné zátiší s komandem, pštrosem a zajatcem ve spodním prádle.

Letadlo: Grafika se od originálu příliš neliší.

Točna: Při pokusech o dokončení jednotlivých misí je třeba používat hlavně mozek.

Commandos:
Beyond the Call of Duty

Druhá světová válka se opět vrací

Loni v červenci se na pultech obchodů objevila realtimová strategie Commandos: Behind the Enemy Lines. Jak už název napovídá, děj byl (a je i u pokračování) zasazen do let 1940-45, přičemž hlavními aktéry jsou ony britské zvláštní jednotky. Pro ty z vás, kteří o tento titul nezavadili dodám, že systém hry je tak trochu podobný Soldiers at War, jenže zde se akce odehrávají reálném čase. Hra se stala opravdovým hitem, neboť, jak už to u úspěšných titulů bývá, její tvůrci přišli s něčím, čeho se na trhu nedostávalo. Commandos jsou sice realtimovou strategií, ovšem spíše než tradiční zuřivé klikání myší zde budete potřebovat taktiku s velkým "T" a plán s velkým "P", abyste dosáhli úspěchu s velkým "Ú".

Asi by nebylo od věci, abych se trochu vrátil v čase a připomněl vám, jak se Commandos hráli. Hlavními hrdiny hry byla šestice vojáků, z nichž někdo umí to a ten zas tohle, přičemž dohromady dávají sehraný tým. Leč, do každé mise nebyla vždy nasazována celá šestka, což někdy pořádně zamrzelo. Autoři totiž s velkým talentem kladli překážky tam, kde vám opravdu polezou na nervy ze všeho nejvíc, tzn. kdyby s odstřelovačem byla mise jednoduchá jak facka, můžete se spolehnout, že ve vašem týmu v tu chvíli nebude.

Jako první věc po nasazení do akce si musíte ujasnit, zda-li je utajení klíčové nebo si můžete dovolit poplach. Můj názor je, že v klidu je to vždy lepší, ovšem někdy to zkrátka nejde. Abyste se vůbec mohli na nějaké exponované místo dostat, slouží funkce "pohled nepřítele". V praxi to znamená, že se vám zobrazí zorné pole postavy. To je navíc rozděleno na dvě části: na světlé a tmavé. V tmavém je váš voják v bezpečí, pokud leží. Na druhou stranu, i když jsou mrtvoly většinou dokonale ležící, stejně je hlídka v tmavé části uvidí. Ke zburcování nepřítele tak nepotřebujete zrovna efektní výbuch, bohatě stačí nechat někde mrtvolu tak nešikovně, že ji najde hlídka. Pro tento případ je užitečné kontrolovat pomocí "křížku" i terén - pokud vytrvá na místě, kde je vyvolán, nikdo na daný prostor nevidí. Způsob vedení boje záleží na tom, jak sestavený tým máte k dispozici. Někdy je lepší hlídku místo podříznutí jen omráčit, spoutat a - máte-li k ruce agenta - obrat ho o uniformu. Řidič zase dokáže ovládat motorová vozidla a těžké zbraně galantně zanechané nepřítelem, Green Beret může skladovat mrtvoly

Lvi: Němá tvář bohužel nepozná, kdo je hodný a kdo zlý. Pokud k nim vlezete do klece, sežerou vás se stejnou chutí jako Němce.

v barelech... Kromě těchto fint postav nabízí hra další nápady. V těch je hlavní devizou Commandos. Jsi na nádraží a potřebuješ se skrytě dostat k lokomotivě? Posuň vagóny tak, aby tě kryly! Jak zničit šest cílů čtyřmi bombami? Udělej řetěz ze sudů s benzinem a je po problému! Možností je zkrátka mnoho a je nutné je využívat, stereotypy k úspěchu nevedou. Na druhou stranu jsem se několikrát přistihl, jak místo toho, abych se prostě proplížil hlídce za zády a šel si po svých, půl hodiny jsem vymýšlel, jak se jí zbavit, což by mělo stejný efekt. Pokud se nad nějakým problémem trápíte už čtyři hodiny, je lepší poslechnout přísloví "ránou moudřejší večere".

Commandos samozřejmě mají i chyby. Skoro bych však řekl: zaplať pánbu. Na vašeho vojáka se kupř. dá nalákat několik hlídek, které k němu přiběhnou, namíří a poslechnou svůj vlastní rozkaz "halt!", zůstanou prostě stát dokud se nepohnete. Není pak žádný problém druhým členem komanda je v klidu zezadu zlikvidovat. Pokud odstraníte jednoho Hanse z vícečlenné hlídky, nikomu nebude chybět a také se nikdo nepozastaví nad kaluží krve, která po něm zbude, stejně jako nad náložemi, o které hlídky takřka zakopávají. Jenže si nedovedu představit, jak by se mise daly vůbec hrát, kdyby bylo AI nepřátel stoprocentní.

A můžeme zpátky do současnosti. Beyond the Call of Duty jsou tzv. standalone (tedy samostatným) datadiskem, jinými slovy k hraní nových misí nepotřebujete první díl. Nejedná se tedy o nějaké Commandos II, změny nestojí za řeč a ti, co mají zkušenosti z Behind the Enemy Lines, mohou bez obav zasednout a hrát. Pokud se ptáte, co je nového, dere se mi na jazyk (na klávesy) lakonická odpověď nic, ale pár změn tu je. Změna je rodu ženského a to zde opravdu sedí, protože se jedná o novou postavu a k tomu ženu - Natasha "Lips" Van der Zand k Vašim službám! Madam dokazuje, alespoň z hlediska nepřítele, že kam nemůže čert, tam nastrčí ženskou. Natasha je totiž holandský kontakt, který s vámi bude spolupracovat (kolaborovat). Trochu se změnil chat mode v multiplayer game. Nedodělávky z BtEN, které hře ubíraly na realističnosti, autoři neodstranili, možná spíš pro jistotu, protože pak by museli nějak snížit obtížnost.

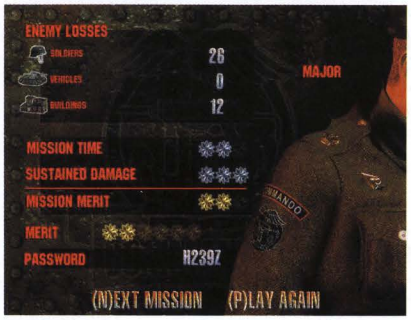
Datadisk se ovšem kupuje kvůli novým misím. Nějaké převratné novinky v tomhle ohledu ani nejsou reálné, neboť náplň úkolů je zde svázána tématem. Opět vás čeká vyhazování do povětří všeho možného, od obrovského děla po ostrovní pevnost, pro změnu budete také tahat z průšvihu zajaté členy svého komanda. Čeho jsem se nejvíc obával, bylo, zda autorům nedojde fantazie, ale hned první úkol, který jsem plnil natřikrát, mě ujistil o opaku. Všechny mise datadisku si drží standard Behind the Enemy Lines, celkově se mi zdá, že ty původní jsou o něco těžší, ale to je věc názoru.

Technická stránka hry se nijak nezměnila. Grafika Commandos je důkazem, že když se chce, hra může vypadat skvěle bez přehnaných hardwarových nároků. Izometrický pohled se dá zoomovat, ale já bych spíše uvítal, kdyby se jím dalo otáčet. Zklamalo mě, že hra nemá pořádné intro nebo alespoň animace ā la Command & Conquer; hra sice občas přehraje před briefingem dobové záběry, ty mě však zrovna neuchvacují. Hudba je docela pěkná, pochopitelně vojenská, celkově pět skladeb je ale dost málo. Zvuky jsou jedním slovem vynikající. Ovládání by mohlo být trochu jemnější, protože načasování hraje ve hře velkou roli a pár sekund trefování na správné místo může leccos zhatit.

Hra pro více hráčů nabízí opět pouze cooperative mód a jsou určeny pod protokol TCP/IP. Nechodí pod IPX, nepodporuje spojení sériové ani po modemu.

Nezbývá než konečný verdikt. Pořídit, nebo nepořídit? Pokud jste si zamilovali Commandos: Behind the Enemy Lines, můžete se těšit na novou potravu pro vaše vyhládlé strategické buňky a už asi uháníte rozbíjet prasátko. Jestliže jsem navnadil ty z vás, kteří Commandos neznáte, spíš než datadisk bych doporučoval hru původní.

EX[RATTLE



Major: Úspěšnost mise, rychlost splnění a další kritéria určují váš postup na hodnostním žebříčku.

Maják: Úkol je splněn, padáme!

HRATELNOST 90 %

- **Pro:** Nápady, zpracování, obtížnost. **Proti:** Prostě jen datadisk, který navíc mohl být rozsáhlejší.
- **Firma:** Pyro Studios/Eidos. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200 MMX, 32 MB RAM, 8 MB SVGA. **Minimum:** P166, 32 MB RAM, 2 MB SVGA. **Harddisk:** 225 MB. **Počet hráčů na 1 počátači:** 1. **Počítačů:** ?. **Grafická podpora:** Pouze DirectDraw. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Commandos: Behind the Enemy Lines.** 94 %. Původní hra, jež oslovila mnohé.
2. **Commandos: Beyond the Call of Duty.** 90 %. Nové mise pro originál.
3. **Soldiers At War.** 83 %. Podobné atmosférou i zpracováním.

KOMANDO

- **Green Beret - Jack „Butcher" O'Hara**
  Velký (asi jako Arnold) a sebejistý velitel. Jako jediný dokáže schovávat těla do barelů, které může přenášet, což oceníte zejména při misích, kde je třeba nějaká ta exploze. Pokud má svou lopatku, během sekundy se zahrabe a zmizí tak nepřátelům z dohledu. Oceníte jeho tichou práci pěstí a nožem.
- **Sniper - Sir Francis „Duke" Woolridge**
  Dejte mu skryté místo, označte cíl a další zářez na pažbě je na světě. Počet nábojů do jeho odstřelovačky je bohužel omezen, takže dvakrát přemýšlejte a jednou střílejte. Má také lékarničku. V přímé konfrontaci s nepřítelem se ale neuplatní.
- **Mariňák - James „Fins" Blackwood**
  Vodní práce s. r. o. Jako jediný se může pustit na volné moře, ale ani na suchu jeho harpunu nepodceňujte. Pokud je v misi potřeba využít nějaké plavidlo, bez Blackwooda se neobejdete. Občas má u sebe i vlastní nafukovací člun.
- **Ženista - Thomas „Fireman" Hancock**
  Akcí, kde je cílem něco vyhodit do vzduchu, je opravdu požehnaně, takže bude mít plno práce. Kromě všech výbušnin zajišťuje i odchyt nepřátelských hlídek do pasti. Stačí pozorně si prohlédnout, kudy vojáci chodí, a položit jim železo do cesty. Stojí-li v cestě drátěný plot, jeho kleště se něj postarají.
- **Řidič - Samuel „Brooklyn"**
  Pokud má svůj samopal, disponuje největší palebnou silou v jednotce. Ačkoli po většinu času čeká někde v ústraní, je nepostradatelný při finále většiny akcí. Pokud někoho zajmete či naopak osvobodíte, jen řidič zajistí odvoz. Obsadíte-li s řidičem neobsazený tank, transportér, kulomet či dělo, mají se příslušníci Wehrmachtu na co těšit.
- **Špion - Rene „Frenchy" Dechamp**
  Tak zase z jiného soudku: Rene je v týmu na jemnou práci. Kapesník s éterem na ústa, klepeta na zápěstí, svléknout zajatce do trenek a spojenec v německé uniformě je na světě. Může se pak promenádovat před zraky nepřátel a v klidu je likvidovat injekcí jedu. Také Rene může přenášet těla. Je nejen jedním z nejužitečnějších členů, ale při jeho kouscích se asi nejlépe pobavíte.
- **Důstojník partyzánů - Dragisa Skopja:**
  Chlapec má trochu smůlu: když se s ním poprvé setkáte, bude stát u kůlu a dívat do ústí pušek popravčí čety. Jeden z velitelů jugoslávských partizánů; pro hráče AD&D bych řekl „Cizí postava".
- **Kontakt - Natasha „Lips" Van Der Zand**
  Má to, co žádný člen komanda: 90-60-90. Na německé vojáky jí většinou stačí používat ženské zbraně, i když nosí i pistoli.

Konečně: Po pěti hodinách hry to potěší.

Populous The Beginning: Undiscovered Worlds

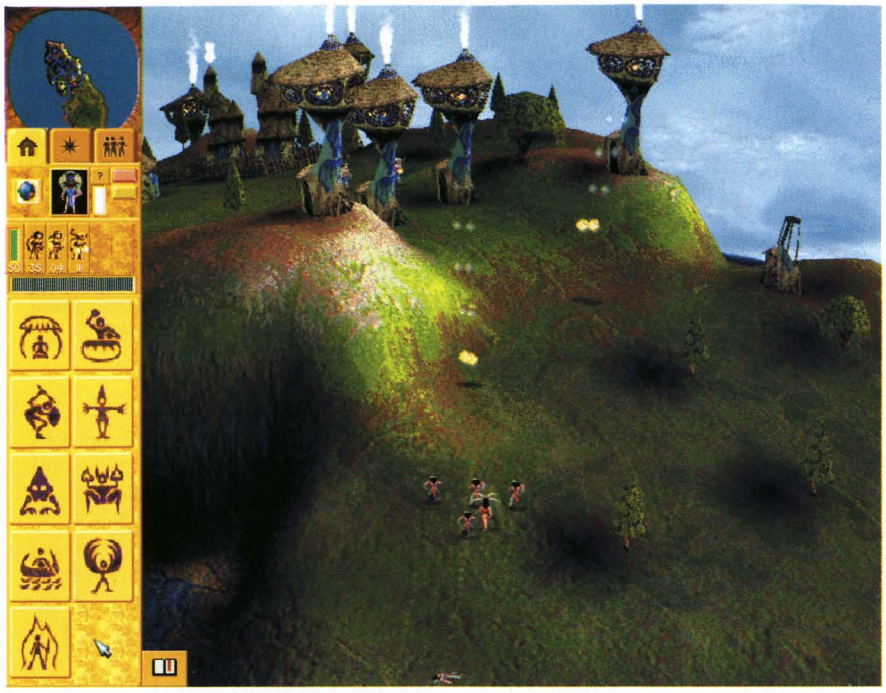
Rozšířený pohled alias pokračování počátku

Populous vždy byly a vždy budou skvělou strategií. Všechno začalo u Populous, staré, ale o to lepší strategie, ve které jste v roli boha chránili a pomáhali svým lidičkám, ničili a bránili se protivníkovým svěřencům. Následovalo pokračování, Populous II, které je snad nejdelší strategií všech dob. Úspěch obrovský. Čekání na další díl bylo neuvěřitelně dlouhé, ale výsledek stál za to. Změn bylo tolik, že člověk málem nepoznal, že hraje Populous. První, co zasáhne váš zrak (hned po projektilu vystřeleném vaším sousedem, který z nenadání zvoní u dveří a jde se nejspíš jenom zeptat, zda byste nemohli ztlumit vaše reprobedny. M16 je pádný důvod k této činnosti) je 3D pohled a nanesení celého herní světa na kouli. Další změna je v tom, že už nejste Bůh. Smrtící rána pro lidi se sebekritikou u bodu mrazu.

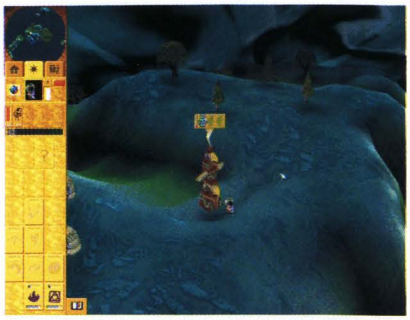
Nějaký přitroublý šaman si snad myslí, že to zvládne bez vás. Nebojte se, nezvládne, a tak může vzniknout další díl série, Populous The Beginning. Posun k akčnějšímu stylu real-time strategií je dosti patrný, ale přiznejme si, komu to vadí. Populous The Beginning měly úspěch. Uspokojily 99% Populous maniaků a podrobily si další, ještě neposkvrněné, real-time stratégy. A jelikož se k dobrým a úspěšným hrám dělají datadisky, máme tu čest se na jeden takový podívat. Nejdříve ale stanovme propustnost cedníku, podle kterého budeme datadisk prověřovat. Řekne-li někdo datadisk, představím si nové mise. Ať už vyprodukované přímo autory (ty jsou většinou uceleny v příběh) nebo sesbírané na Internetu (ty dají rozhodně méně práce, ale jejich kvalita je zase víceméně - spíše více než méně - rozporuplná). Dále bych si představoval animace a videosekvence. Ideální v kombinaci s misemi, ale nepohrdnul bych i nějakou sekvencí mimo, třeba nějakou, co se nevešla do původní hry. Sada jednoduchých utilitek a editorů také nemůže nic zkazit. Šťourala určitě potěší, když si bude moc vytvořit vlastní mise a různě upravovat hru. Nebudeme bezcitní k tvůrcům a další věci už po nich chtít nebudeme. Cedník nastaven a jdeme na to.

Nových misí pro nás připravili v Bullfrogu 49. Dvanáct pro hru jednoho hráče a 37 pro multihráče. Ne, že bych měl něco proti číslu 12, ale není to nijak velká částka. Já vím, mám si koupit modem a hrát proti kamarádům, ale při stávajícím stavu našich telefonních linek? Děkuji nechci, znám lepší formy sebetrýznění. Těch 12 misí ani není dáno do pevného příběhu. Proč se s něčím tak malicherným zdržovat, řekli si asi v Bullfrogu. Asi si mysleli, že to nikomu nebude vadit. Když nikomu jinému, tak alespoň mě. Potěšující zprávou je rozdílnost misí. Každý, kdo hrál Populous The Beginning, si přijde na své. Jsou tu mise se spoustou času na budování říše, mise prostě dobývací, s omezenými možnostmi. Stereotipnost prostředí se naštěstí také nekoná a dochází tak k přivření očí a k přemýšlení, zda neprominout ten nekonající se příběh. Ledové pláně, pouště, prostá příroda, sopečné masívy.

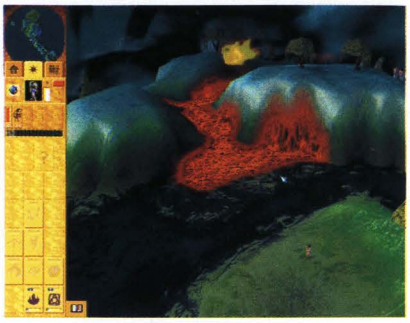
Náplně misí jsou také zajímavé. Nejvíce mne zaujali dvě mise. V jedné bylo úkolem, pomocí modlatotemů, uprosit sopky, aby vybouchly a láva tak zaplavila okolí (vesměs kapalného skupenství) a vám se tak otevřel prostor pro expanzi a hlavně se vám otevřela cesta k nepříteli. Díky tomuhle nápadu došlo k naprostému smazaní všech černých bodů.



Bitva: Červený si myslí, že tudy projde.



Modlení: Ó, mocný, dej, ať láva tryská na zem.



Odpověď: Mocný odpověděl.

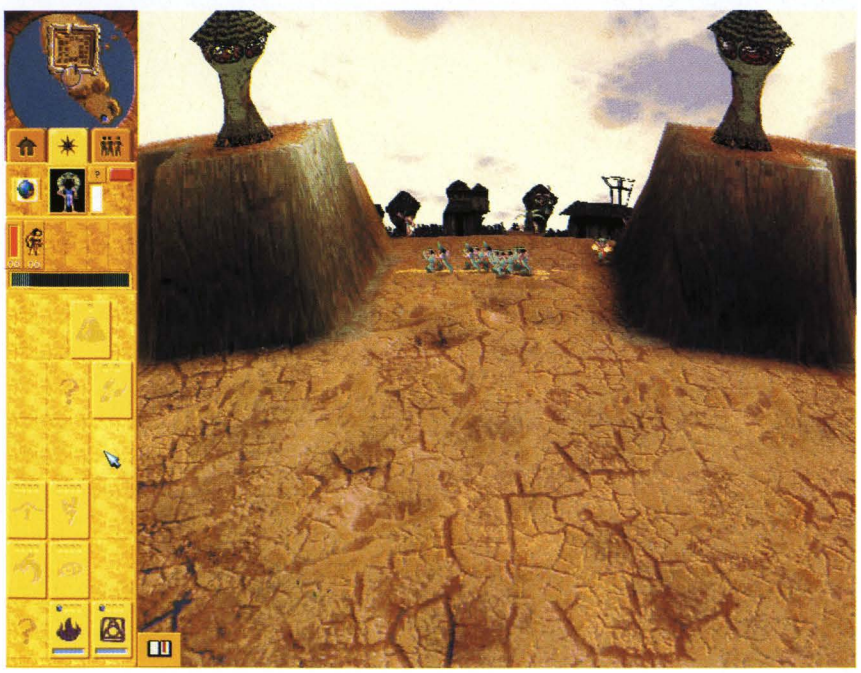
Druhá mise, která mě zaujala, měla za úkol dobýt pevnost v držení počítače. Máte omezený prostor na stavění a počítač, s dvojnásobně zastavěnou plochou obehnanou zdí, vás nenechá vydechnout. Pakliže je něco maso, pak je to tahle mise, která prověří vaše strategické cítění, a ne nějaká čokoláda, která není navíc nic moc. Mise jsou tedy různorodé a s různou obtížností, od lehkých, které dohrajete na 2 - 3 pokus, přes mise, které vás potrápí, ale nakonec je pokoříte, až k misím, které mají účinnost dvojnásobného klystýru po týdenní hladovce. Tolik k misím.

Animacemi a videosekvencemi se opět v Bullfrogu šetřilo. Intro je pěkné, poměrně dlouhé, a proto pokud si musíte odskočit, udělejte to už před intrem. To, co můžete vidět v intru, smrsknu do pár vět. Šamance z The Beginningu už dochází síla a jen Bůh (tedy vy) ví, co ještě, a proto se rozhodne odejít někam jinak. Někam, kde si může koupit colu a popcorn a čučet na bednu. Než ale navždy odešla, předala své řemeslo dívce, kterou si vyhlídla. Ta pokračovala v oblbování lidí, tak jak to dělala její předchůdkyně, až do chvíle, než se zase začalo něco dít. Šamanka zase neví, co dál a je na vás, abyste si s tím poradili. Když tak o tom přemýšlím, dělat šamana není až tak špatné. V době klidu pohoda, uctívejte mě a v nepohodě, hej, ty někde mimo, pojď mi pomoc. Tolik k animacím.

To, co ve mě nechalo pocity, jako když se svezu tobogánem s žiletkami, dole proletím lisem a na závěr mě properou automatickou pračkou na 40 stupňů, je absence čehokoli, co by jen zdánlivě připomínalo utilitu nebo editor. Sucho. To nejlepší je přeci porazit kamaráda na zadnici ve vlastnoručně vyrobené mapě. V Bullfrogu si asi myslí, že si hráči editor sami naprogramují a mise si sami dolisují na CD.

Na závěr si povíme, jak to vypadá na druhé straně cedníku. Hráč, který si neužije multihru, si asi pořádně přepočítá, zda se mu Undiscovered World vyplatí. S multiplayerem možnosti rostou. Pokud vás Populous berou a máte možnost užít si multiplayeru, tak si asi tohle CD užijete. Je to tak půl na půl, plus něco za ten návrh misí pro samotáře. Tak a to je konec.

EX[MIKE



Maso: Tak tohle dobýt je opravdu maso.

HRATELNOST 55 %

- **Pro:** Skvěle navržené mise. **Proti:** Absence editoru, nemnoho misí.
- **Firma:** Bullfrog **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P166, 32 MB. **Minimum:** P133, 16 MB. **Harddisk:** 120 - 410 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1 - 4. **Grafická podpora:** Direct 3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Settlers III.** 86%. Hra s budováním a kolonizací.
2. **Caesar III.** 81%. Strategie o budování antického impéria.
3. **Simcity 3000.** 76%. Výstavba města potřetí. Ex69.
4. **Populous The Beginning.** 75 %. Hra na Boha odhaluje počátek.
5. **Railroad Tycoon II.** 73%. Budování železnic v roli dopravního magnáta.

NÁBOŽENSTVÍ ŠAMAN

◆ Člověk snažící se oblbovat skupinu lidí, kteří se oblbovat nechají. Často se snaží promlouvat s bohy a dokonce je upozorňovat, co mají dělat.

Doly: Určitě po sobě střílí kvůli uhlí, kdo přežije může být horníkem.

Ohýnek: O některých by se dalo říct, že jsou pro to co dělají úplně nažhaveni.

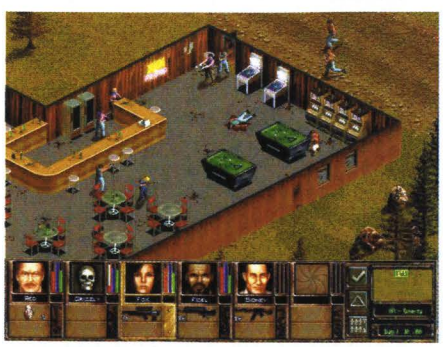
Jagged Alliance 2

Také jste hráli Commandos?

V době, kdy v USA roste počet prodaných válečných her kvůli válce v Jugoslávii, dostává se na náš trh pokračování jedné velice kvalitní hry. Takže si sami vyzkoušejte, co vás může za pár dnů, týdnů, možná měsíců čekat. A uvidíme co statistiky, možná jsme taky tak "inteligentní" jako Američané a prodej válečných her, nejlépe s jugoslávskou tématikou stoupne nejméně o tři sta procent.

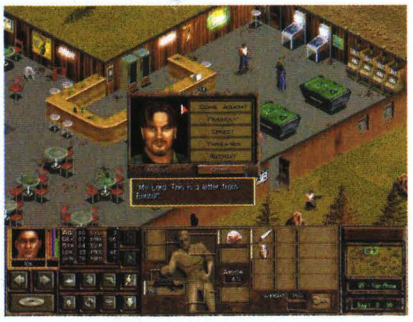
V JA2 ovládáte skupinku vojáků, o kterou se budete muset starat. Jak všichni víme, každý máme své potřeby. Někdo potřebuje ke štěstí flašku vodky (já whisky - pozn. pž) a těm skromnějším stačí neprůstřelná vesta, helma, sniperská puška, samopal, granátomet nebo další maličkosti, které vojákům zvednou náladu. Pro zpestření si můžete sehnat tričko, sluneční brýle, něco k jídlu a k pití (pivo). Vašim úkolem je plnit určité mise (kdo by tohle ve hře čekal). Vaši chráněnci umí chodit, běhat, plazit se, jít skrčení, vylézt na střechu (vypadá to docela efektně), přeskočit plot (pokud má kus odlomený), a to vše často sami, bez toho, aniž by jste jim museli přesně ukazovat, kterým směrem se mají vydat. Z toho vyplývá, že trpí vcelku vysokou inteligencí a když je pošlete na druhý konec sektoru, tak máte docela velkou jistotu, že tam dojdou a nezastaví se u kamene, který jim leží u nohy.

Další z věcí, která se mě osobně líbí, je možnost změny polohy kurzoru tzv. osa "z". Využijete ji hlavně, pokud na vás nějaký "dobrák" střílí ze střechy. Samozřejmostí je sbírání věcí, otvírání krabic (buď jednoduše otevřete víko, pokud to nejde, tak do ní kopnete, popřípadě ji vypáčíte), ve kterých můžete najít vcelku zajímavé věci, které zrovna nebyly ve výprodeji v obchodě - granát, bazuku a kdo ví, co ještě. Vaši chráněnci mají taky své nálady, pokud jsou zdravotně v pořádku, vtipkují ("Jak můžu dělat s takovým pitomcem!"), když jsou lehce zranění, tak prostě plní rozkazy, a pokud jim dáte vypít nějaké to pivko, tak to vypadá, že se jim toho moc dělat nechce ("Co zas chceš?"). Zbraně, střelivo a veškerý arsenál se samozřejmě dá také koupit, a pokud nemáte peníze, tak to jde vyřešit i jinak. Jak asi tušíte, legrace nebude jen, když ničíte partičku nepřátel, ale taky třeba, když přijdete do obchodu, přátelsky pokecáte s prodavačem a potom se mu jeden člen jednotky začne hrabat ve věcech. Prodavači se to přestane líbit, vytáhne na vás třeba brokovnici a druhý člen ho zezadu zastřelí (a pak, že hry nepodporují násilí). Teď přichází na řadu to nejdůležitější, prostě si jen tak procházíte budovami, když z ničeho nic se objeví nahá břišní tanečnice! Ha, tak to jste si spletli hru nebo podnik. Teď vážně, objeví se přes okno budovy pálící nepřítel a vám rázem ubývá sil, ale střelec není sám a vy zjišťujete, že nejste zrovna ve výhodné bojové pozici. Teď už nezbývá, než zmáčknout Alt-L (QuickLoad) a zkusit to celé znova. Rozmístit vojáky u dveří, jít po straně, která má zazděná okna, popřípadě poslat někoho na střechu, nejlépe se sniperpuškou. Pokud ho tam pošlete s devítkou, tak vám tam bude "velice užitečný". Potom už ne-



Kulečník: Tak tady se dneska asi nekoná turnaj v kulečníku.

Noc: Někdo po nocích spí a někdo si zajde pobavit se mezi lidi.



Miguel: Sice se usmívá, ale co udělá za chvíli těžko říct.

zbývá než otevřít dveře a popustit fantazii vašemu strategickému myšlení. Hra se v momentě, kdy vás zmerčí nepřítel, automaticky přepíná do kolového režimu, kdy každý váš člen má svůj počet Action Points, pomocí kterých může vykonávat svou práci. Každý krok a každá střela se v tuto chvíli přepočítává na Action Pointy, proto si musíte dávat pořádně pozor na to, kam dojdete, protože v momentě, kdy se vzpřímení dostanete do zorného úhlu (a hlavně dostřelu) tří nepřátel a počet vašich Action Pointů se rovná nule, modlete se, ať se nepřítel, co stojí nejblíže, aspoň jednou netrefí. Můžu vás uklidit, pokud je to na volném prostranství, tak se určitě trefí.

Teď, pokud jste to čirou náhodou přežili, už vám nezbývá nic jiného než utéct a buď se ošetřit sám nebo se nechat ošetřit příjemnou kolegyní. Pokud máte rádi virtuální vztahy, tak to pro vás bude asi příjemné, ale pro jednotku to každopádně znamená, že po zbytek akce budete jenom krýt záda ostatním. A než zase budete úplně O.K., bude to docela trvat. Docela zábavné je pozorovat zraněné vojáky (no tedy? - pozn. pž). Chodí svěšení, docela solidně se plahočí a vám připadá, že za chvíli omdlí. Na to taky přijde. Prostě máte opravdu pocit, že bojujete s "lidmi", kteří se můžou po pár průstřelech cítit docela špatně, hlavně když ztratí dostatečné množství krve. Komu by se potom "nezvedla nálada"? Hrát můžete buď v reálném čase, kdy se noc a den střídají nebo prostě jen za dne (nuda, co?)

Vše začíná někde, kde se před sluncem neschováte a horko z vás dostane tolik tekutin, kolik vypijete jen na pořádném třídenním tahu. V těchto místech vzplála vzpoura, která pro povstalce nedopadla už na začátku dobře a skoro všichni byli pobyti. Ten kdo zůstal rozbil prasátko, sehnal 45 000 dolarů a přišel za vámi, protože vy jste ten, co pro prachy udělá hodně, ale zachoval jste si důstojnost a čest, což se dneska

ÚVAHA HERNÍ ŽÁNRY

Originalita?

Lidem, kteří vymýšlejí hry, nejspíš někdy docházejí nápady, popřípadě je napadne něco naprosto geniálního a vidíme to všude. Jak?

Patří budoucnost kočkopsům?

Stírají se rozdíly mezi herními žánry a je těžké říct, co bude příště. Když porovnáte první díl Jagged Alliance, zjistíte, že se hodně věcí změnilo. Poslední verze má prvky, které by se dali jen těžko u "jedničky" hledat. JA2 vám chvílemi bude připadat jako Fallout, občas jako Diablo a kdo ví, co ještě. Můžeme jen tipovat, co nás bude čekat v příštím díle, možná bude vypadat jak SpecOps nebo RainbowSix, ve kterém budeme chvíli řídit tank, chvíli vrtulník, potom nasedneme do neviditelného letounu a dáme si dva tři vzdušné souboje. Mezitím se dostaneme do časoprostorové díry a ocitneme se v době ledové, kde pobijeme pár mamutů a alienů. Jako Indiana Jones si doběhneme pro nesmrtelnost a potom už budeme vychovávat společnost a budeme ji muset přetvořit k obrazu svému, až se zase dostaneme tam, kde jsme teď a nezbude nám nic jiného než se skočit podívat do obchodu, co nového na nás výrobci zábavy připravili.

Dobrý výhled

A co jsem tím chtěl říct? Nic. Jenom to, že nikdo neví, co bude dál, ale každopádně se máme na co těšit.

v této branži moc nevidí. A vy přijmete, rozhodl jste se, že budete bojovat za dobrou věc (no comment). Seženete pár ostrých hochů a show může začít a je jen na vás, jak dlouho bude pokračovat. Na začátku děje jste vysazeni s vaší partičkou kdesi uprostřed pralesa a tady začíná celý příběh, a je jen na vás, jak moc si ho užijete. Teď pro vás, jako pro managera, začíná legrace. Musíte sehnat peníze, lidi, zbraně a vše, co budete potřebovat. Můžete pokecat s domorodci, získáte je na svou stranu a děj začne být docela zajímavý. Při svých toulkách vyzkoušíte různé dopravní prostředky a zažijete spoustu legrace. A pokud chcete vědět víc, sežente si tuto hru sami.

Teď něco o tom, jak hra vůbec vypadá. Grafika je vcelku kvalitní, dokonale jsou rozkresleny pohyby postav, pokud necháte postavu ať si lehne, tak opravdu vidíte ty pohyby, které udělá člověk, když si lehá. Neuvidíte pytel brambor, který právě spadnul na zem (né? - pozn. pž). Pozadí celé hry je rozpohybované, v lesích potkáte leckterou zvířenu, hladina vody se houpe, vše je takové jakoby malované. Vzhledem k nárokům hry bych řekl, že je to maximum, co mohli autoři pro hráče udělat, mohla zde být podpora 3Dfx karty, ale i bez ní je na co se koukat. Ve hře uvidíte občas nějaký ten "filmeček", jehož kvalita taky není nejhorší, prostě po grafické stránce se hra povedla. Zvuky bych označil za průměrné, zato hudba skoro dokonalá, přesně ten typ, který vyvolá příjemné mrazení v zádech a zvedne adrenalin, když pozorujete své svěřence při nočním brouzdání krajinou. A jak se hra ovládá? Jsme v moderní válce, tak jedině pomocí kvalitního notebooku, který je připojen na síť sítí, pomocí které rekrutuje do svých řad nové členy. Prostě pokud zjistíte, že potřebujete někoho jiného, tak si ho prostě vyrobíte (jako v pohádce) a v tom druhém případě si jej prostě koupíte, vždyť jsou to žoldáci a je to jejich práce. Samozřejmě musíte mít čím zaplatit, k tomu, jak víme, se zatím používají peníze. Ty musíte někde získat, buď budete čekat, až vám je dodá hodný spřátelený povstalecký strýček, což může trvat docela dlouho a nebo prostě dobudete nějaký ten důl s poklady a veškeré výdělky směřují do vaší kapsy. Jak jednoduché.

Samotné ovládání vojáků se provádí pomocí myši (jak jinak), ale základ je naučit se nazpaměť pomocné klávesy, které jsou nezbytnou nutností pro hbité přepínání mezi postavami a týmy. A dál tady máme Mapu, zde se dozvíte vše podstatné, co potřebujete vědět o stavu vašich svěřenců, jakou mají náladu, jaká je vaše popularita na dobytých územích, co se kde děje, kdo co řekl atd. Prostě jedna z nepostradatelných částí této hry. No a co teď? Určitě jsem na spoustu věcí zapomněl, ale to nejdůležitější jsem snad napsal. Teď už snad jen nějaké solidní rychlé shrnutí. Tomu, kdo Jagged Alliance nikdy neviděl, bude tato hra určitě příjemné překvapení, které potěší a určitě u něj stráví nejednu volnou chvíli. No a ti co jsou na Jagged Alliance odkojeni si musí udělat obrázek sami. Podle mě se nespálí.

EX[DADLY

HRATELNOST ---------- **87 %**

- **Pro:** Grafika,vynikající hudba, zábava, propracované pohyby postav. **Proti:** Možná trochu zlepšit zvukové efekty, co takhle podpora hry po síti?
- **Firma:** SirTech. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P166, 32 MB RAM, 8x CD. **Minimum:** P133, 16 MB RAM, 4x CD. **Hardisk:** 250 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 1. **Grafická podpora:** D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Commandos.** 90%. Hra trošku jiného typu a přece hodně podobná.
2. **Jagged Alliance.** 70%. Tak tahle byla první.
3. **Jagged Alliance-Deadly Games.** 65%. Pokračování první dílu, které neudělalo zrovna díru do světa.
4. **UFO 2-Terror From The Deep.** 56%. Tak tohle je trošku stará písnička, která má své místo v historii těchto her.
5. **Syndicate.** 55%. Tak tuhle hru si pamatuji ještě na Amize a stála za to.

Místo: Tak tohle bude určitě docela klidné místo.

Pláž: Jeden by řekl, že jsme někde na pláži.

Requiem: Avenging Angel

Anděle přece nezabíjí... nebo snad ano?

Kdysi dávno, mnoho let před tím, než ukřižovali toho člověka, který chtěl šířit lásku a pochopení, tady na Zemi proběhla biblická válka o to, kdo bude následujících několik miliónů let vládnout všemu živému i neživému. Do války vešly dvě hlavní mocnosti. Ráj, jako představitel dobra a Peklo představující bolest a utrpení.Válka byla krutá a nelítostná. Mnoho nevinných při ní zemřelo. Trvala již spousty let, když se Bůh války rozhodl vyslat do boje svého nejlepšího bojovníka, přímo stvořeného k tomu, aby se stal hrdinou. Jmenoval se Mallachi a již od svého útlého mládí byl trénován v bojovém a magickém umění. Nikdo nepochyboval o jeho úspěchu a o tom, že díky jeho schopnostem bude Země patřit Ráji. Mallachi byl seslán přímo do útrob Pekla, aby dokázal, že s Rájem si nemá nikdo zahrávat. Zatímco Mallachi učil démony slušnému chování, tam nahoře se začal odehrávat nechutný masakr. Bohové již nepopíjeli nejlepší víno doplňované chutnou svačinkou z Ambrózií. Peklo ovládlo tisíce lidských duší a vyslalo je do Ráje, aby tam dokonaly zkázu, kterou Peklo začalo na Zemi. Bohové společně s Anděli umírali bez rozdílu. Andělé do té doby neznali strach a nenávist. O to snažší byli kořistí pro znesvěcené lidské zrůdy ovládané zhoubou v podobě samotného Ďábla. Mezitím nic netušící Mallachi dokončoval čistku démonů, když v tom se mu zjevil Bílý démon. Mallachimu v té chvíli zatrnulo, protože se od démona dozvěděl, co se vlastně v Ráji odehrává. Rychle se vydal po schodech vzhůru do Nebe. První bolestný zážitek přišel ve chvíli, když našel nebeský oltář zahalený do utýraných těl nebohých Andělů. Věděl, že k domovu to má již kousek, ale netušil, co ho tam čeká...

Další Doomárna...néééé!

Ale ano... Hra Requiem: Avenging Angel od firmy 3DO je jen další z dlouhé řady bezduchých střílečeck, kde do ruky dostanete nějakou efektní zbraň a vystřílejte co můžete... i když zas tak horké to není. V této hře se vžíváte, jak už ti bystřejší z vás pochopili, do role Mallachia, a to právě ve chvíli, kdy sestupuje z nebeských výšin do pekelných hloubek. Během několika okamžiků se objevíte (resp. náš hrdina) v křečmi zmítaném Pekle. Ze všech stran k vám proudí nespočet lidských stenů, nářků a výkřiků. Stojíte v klaustrofobicky uzké chodbě, jejíž stěny jsou tvořeny roztrhanými kusy těl, z nichž ještě některá žijí a snaží se vás v posledním tažení zatahat za rukáv, aby vám mohli říct, že potřebují pomoc. S hrůzou potom zjistíte, že ke své ochraně máte pouze jedno, vcelku směšné, útočné kouzlo - a pak že je Mallachi přeborník v kouzlení. Všechno tohle, a to se musí autorům přičíst k dobru, na vás působí pocitem, že ještě možná není pozdě začít chodit do kostela. Takovou hrůzu a napětí jsem neprožíval od dob, kdy jsem se plouzil temnými zákoutími Dooma a s po-

sledními několika procenty energie čekal, kdy se ze tmy vyřítí Demon, aby se mohl přiživit na mých, tolik potřebných, vnitřnostech. Rychle jsem si došel pro plenky, protože po mých posledních zkušenostech jsem věděl, že u takovýchto her není radno nechávat náhodu pracovat na plné obrátky. Pokud se odvážíte udělat krok dopředu, otevřou se před vámi dveře a vy spatříte první hrůznou scenérii. Dva ukřižovaní lidé... nebo alespoň to, co z nich zbylo... sebou škubají a snaží se odtrhnout od hřebů, kterými jsou přibiti ke stožáru. Pocit, že byste měli rychle vyhledat kněze a vyzpovídat se ve vás nebezpečně sílí a vy pokračujete dál. Pro projití krátkou chodbou se objevíte na malém prostranství a uvidíte prvního démona, jak se živí na mrskajícím se lidském těle. Namíříte a... a ouha... první zklamání. Kouzlo má jen určitý dosah a k vaší smůle je proklatě krátký. Démon si vás naštěstí nevšímá (to se nedá říct o těch, co po Pekle jen tak pobíhají a hledají něco k snědku), takže můžete přijít blíž a usmažit ho. V tuto chvíli si povšimněte oné zmítající se ženy, na které se démon živil. Jak se její střeva povalují kolem a její mozek vytéká na podlahu. Když překonáte psychicky i tuto scenérii, tak... Ale ne. Už vám nebudu nic vyprávět, abych vám nenahlodal již tak pokažený pocit z hraní.

Fuckin' to Heaven!

Asi si teď říkáte, proč mluvím o pokaženém pocitu z hraní. Já vám to hned vysvětlím. Ona ta hra má totiž malinké, ale za to podstatné chybičky. Jedna z nich je třeba to, že se občas někde, na naprosto běžném místě, zaseknete a nehnete se ani o píď. Nezbývá než čekat, kdo vás přijde sežrat nebo nahrát posledně uloženou pozici. Tohle se stává i vašim nepřátelům. Zvlášť oněm Tyranodémonům - hrozně rádi se zasekávají ve stěnách a odtamtud na vás štěkají. Další problém je s kouzlením. Pokud střílíte ze zbraně, je to ok, ale pokud budete chtít kouzlit, nastane problém. I když máte potvůrku přímo před sebou a posíláte kouzla přímo do jejího nitra, tak se může stát, že to s ní ani nehne. Snad největší problém ale nastane, když si hru pustíte s podporou Direct3D... Ona totiž po chvíli bez milosti "vytuhne" a s ní i celý váš computer. Zkoušel jsem to i na jiných počítačích a dřív nebo později provedla to samé. Ale co. Mám doma P2 400 MHz, tak si to můžu dovolit počítat softwarově, no ne? Ale pryč od hanobení. Pro majitele 3Dfx karet mám potěšující zprávu, a to takovou, že zažijí nevídané grafické orgie. Koukněmež se na další dobré stránky hry. Tou hlavní je atmosféra, kterou se může RAA přímo pyšnit. Když vydržíte počáteční problémy a podíváte se do zničeného Ráje, dostanete svoji první zbraň a tím ve vás neskutečným způsobem vzroste pocit, který pravděpodobně mívá biblický hrdina. Budete si připadat nepřemožitelní a budete trestat nepřátelské vojáky, kteří před vašima očima v poklidu popravují Anděle způsobem, který jsem zatím v žádné hře neviděl - no zkuste říct, kdy jste naposledy viděli ve hře scenérii, kdy voják zezadu podřeže Anděla a ten s sklátí pomalu k zemi. O popravách střelnou zbraní snad jen toto - „Kdo chtěl ten mozeček ze stěny?". Hra vás celou dobu upozorňuje na to, že byste nevinné zabíjet neměli a pokud to uděláte, tak vám dokonce velkým písmem na obrazovku napíše, že jste udělali VELKOU chybu. To jsem takhle přišel k partě Andělů a oni si se mnou nechtěli povídat. Tak jsem jednoho odbouchl. A co dělali ti ostatní? Ne, děti... Neútočili... Začali se nádherným způsobem krýt a bojácně uhýbat. V této chvíli jsem poprvé pochopil, jak je hrozné být vrahem...

That's all folks!

Co říci závěrem... RAA je užasným důkazem toho, že naprosto dokonalou hru můžou zkazit titěrné drobnosti. Tato hra má všechny kladné vlastnosti - skvělou atmosféru, hrůzostrašné zvuky, neskutečnou grafiku a originální námět. Ale ta hratelnost... Vždyť pokud se odpoutáme od nádherné slupky, kterou je hra obklopena, zjistíme, že tohle už tu (ne)jednou bylo. Ovšem, jestli jste zarytí Doomaři, kteří rádi vystřílí vše, co se hýbe i nehýbe a nic víc ke štěstí nepotřebují, pak hurá do toho! Já se dál budu držet Half-Lifa a čekat, až se vyskytne jeho důstojný nástupce.

EX[MYSTIC JOE

HRATELNOST ---------- **76 %**

- **Pro:** Atmosféra, vynikající grafika a zvuky. **Proti:** Zasekávání, nechodí přes Direct3D, nuda.
- **Firma:** 3DO. **Systém:** Win95/98. **Doporučeno:** P2 300 MHz, 64 MB RAM, 6x CD-ROM, 3D akcelerátor, myš. **Minimum:** P166 MHz, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 2 MB SVGA. **Harddisk:** 75 - 300 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 1-8 (max. 4 na 28.8 kbs) IPX, TCP/IP. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Doom.** 87 %. Také bojujete proti pekelným mocnostem a inteligenční nároky na hráče jsou prakticky stejné. Ex21.
2. **Requiem: Avenging Angel.** 76 %. Simulace Anděla bojujícího za cíle Ráje. Ex70.
3. **Hell.** 65 %. Zde jde sice o záchranu vlastní kůže a Peklo je jen kybernetické, ale náplň hry je celkem podobná - zabít hlavního pekelníka (i když je jen kybernetický). Ex43.

Dream Land: Final Solution

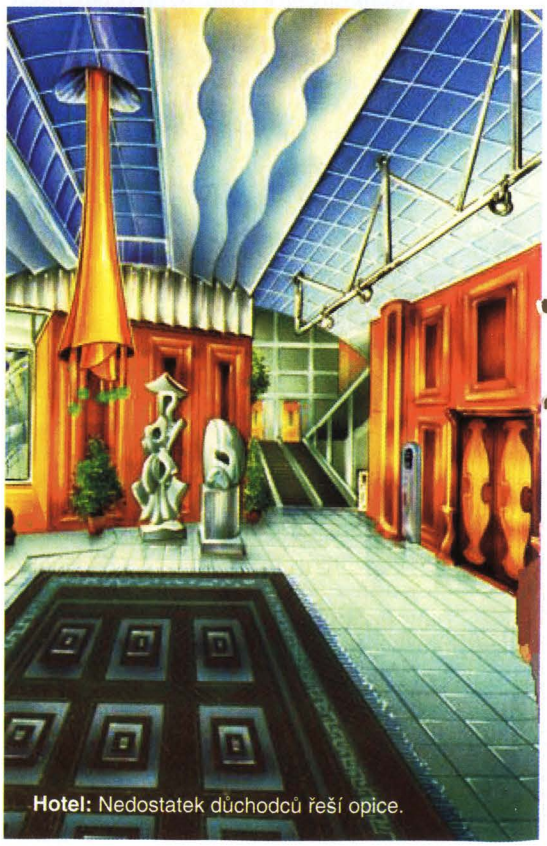
Máte rádi virtuální realitu?

Monstrum: Takhle to nějak vypadá ve virtuálním Frankenstainovi.

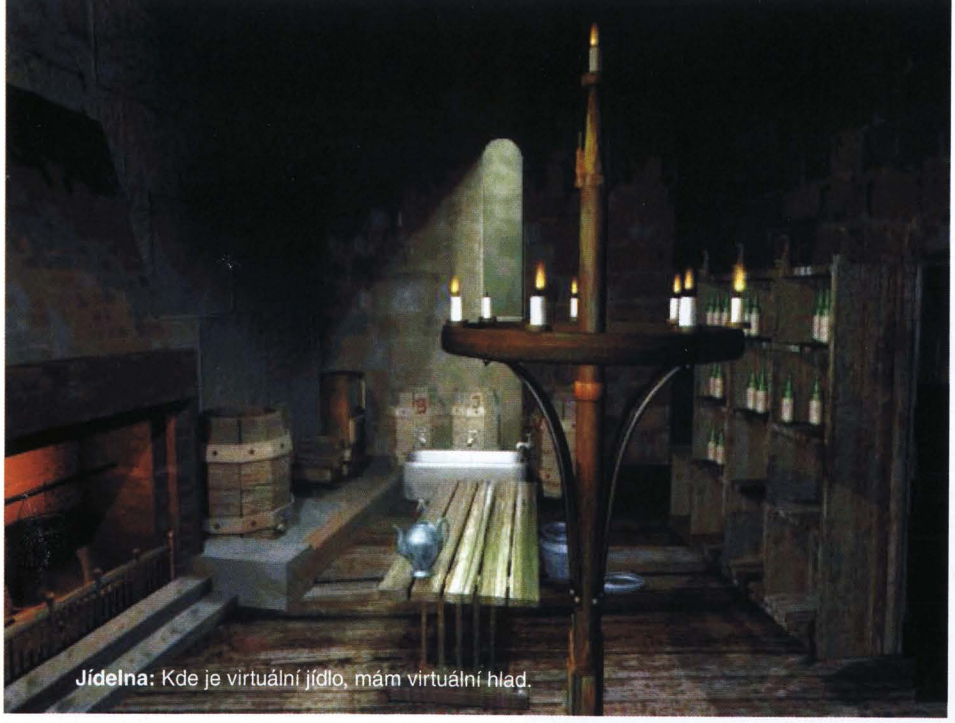
Jak jste jistě pochopili, hra Dream Land se bude točit okolo reality, a to především okolo reality virtuální. Všechno začalo v blízké budoucnosti – v devadesátých letech 20. století se na Zemi začaly zkoumat nové způsoby využití virtuální reality a nějakého šikulu napadlo, že zábavní průmysl vydělá velké peníze. Tento způsob byl však zamítnut vydáním zákona o využívání virtuální reality na Zemi jen ve vědních oborech. Tento zákon byl roku 2003 schválen všemi státy. Jenže toho šikulu napadlo, že co není na Zemi, na to místní zákony neplatí (v dnešní době většinou neplatí ani na to, co na Zemi je) a rozhodl se postavit zábavní stanici na oběžné dráze Země. K financování tohoto projektu se spojila firma Myusumi s Nestlé Food a Schweize Hypobank. Dream Land byl dostavěn roku 2016, ale vzhledem k vysokým nákladům na výstavbu stanice se zábava na ní stala přístupná pouze pro horních „deset tisíc". Jenže v poslední době se Dream Land natolik zlevnil, že se stal přístupný skoro pro všechny.

Jak již bylo řečeno, příběh se odehrává v nepříliš vzdálené budoucnosti na gigantické zábavní stanici Dream Land, která je umístěna na oběžné dráze Země. Tato stanice nabízí klientům nový druh zábavy. Mají zde možnost prožít virtuální příběhy. Jsou to počítačem řízené světy, ve kterých má zákazník roli hlavního hrdiny. Tato zábava je firmou inzerována jako zcela bezpečná, ale váš nadřízený, šéfredaktor jistého nejmenovaného plátku, objeví, že z Dream Landu byl dopraven člověk, jehož zdraví bylo pravděpodobně při hraní virtuálních příběhů poškozeno. Proto jste na Dream Land vyslán vy, novinář Jimmy Dix, aby jste zjistil, je-li všechno opravdu tak bezpečné, jak tvrdí společnost, která Dream Land vlastní. Po příletu na Dream

Obchod: Tenhle prodavač předvádí přímo boj o zákazníka.

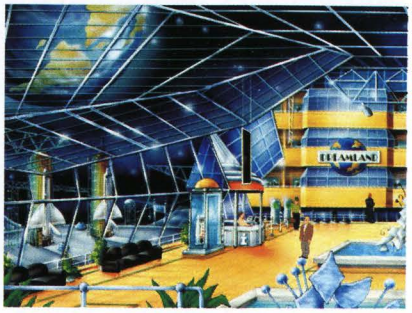


Hotel: Nedostatek důchodců řeší opice.

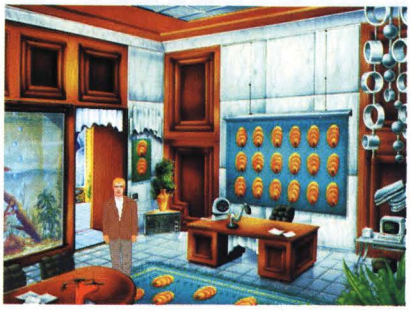


Jídelna: Kde je virtuální jídlo, mám virtuální hlad.

Baba: Nedostatek pracovních sil řeší na Dream Landu důchodci.



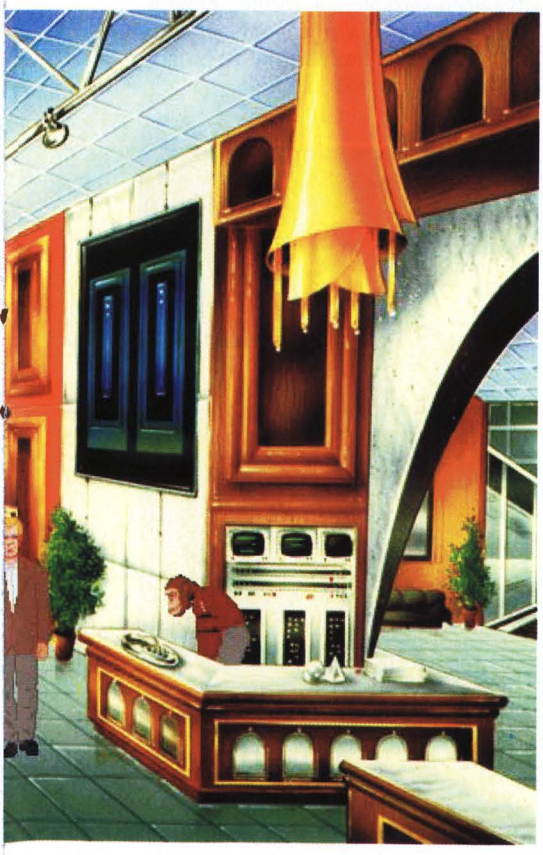
Astroport: Po mém příletu jsem čekal alespoň nějaký uvítací výbor!



Kancelář: Takovéhle místečko bych si taky jednou přál.

Land můžete navštívit pouze nemocnici, astroport a váš penzion, to je však jen počátek všeho. Postupně, jak se budete propracovávat dále ve hře a navštěvovat další části Dream Landu, budete vtahováni dále do příběhu, který neobsahuje jen odhalení nebezpečnosti stanice.

Dream Land je vcelku kvalitně zpracovaná adventura, která zaujme především svou grafikou, 640 x 480 x 16 vypadá velice pěkně. Všechny lokace, které navštěvujete, jsou hezky prokresleny do nejmenších detailů, například v nemocnici se na přístrojích objevuje puls pacientů, na počítačích jsou spuštěny programy, apod. Ve hře narazíte na spoustu animací, které jsou udělány také na dobré úrovni. Hudební doprovod je vskutku dobře zpracován. K daným lokacím hraje působivá hudba, která podbarvuje děj. Zvukové efekty jsou efektní. Při hraní vám bude připadat, jako by jste stáli ve hře místo hlavního hrdiny.



Hra také zaujme svou rozsáhlostí. Navštívíte až 110 lokací a to jak ve 2D provedení, tak i ve 3D. Čeká vás sedm virtuálních světů, ve kterých navštívíte například horor Frankenstein, Macao a stanete se agentem v USA 60. let. V každém světě se stanete někým jiným, a to doslova. Nejenže se změní audiovizuální prostředí, ale také chování, chůze a hlas vaší postavy. Zvukové zpracování virtuálních světů je velice dobře propracováno, atmosféra je vskutku vynikající, například ve Frankenstainovi se ozývá skučení větru a blížící se bouřky, která dá nový život vašemu monstru. V detailech je hra natolik promyšlena, že nejprve vidíte blesk a potom teprve uslyšíte hrom. Dobře zpracovaná je i komunikace s osobami. Na osobu, se kterou chcete navázat rozhovor, pouze kliknete a na horní části obrazovky se objeví obdélník, ve kterém probíhá text. Při rozhovoru jsou obě postavy vykresleny a pohybují se jim rty synchronizovaně s textem, i když se mi během hraní stalo, že se postavy trochu popletly a obě mluvily text té druhé, zasekl se zvuk do smyčky apod. Všechny rozhovory jsou namluveny a to v češtině, což je pro české hráče velké plus. Skvěle je také řešen systém rozhovorů. Když mluvíte s některou postavou, seznam témat, na které můžete navázat vaší konverzaci, se objeví pod textem jako ikony. Horší už to je s hratelností. V některých lokacích se postavička pohybuje až zoufale pomalu vzhledem k vzdálenosti, kterou musíte ujít, chybí zde ovládací prvky jako například rychlý vstup do dveří (Monkey Island 3) a volba rychlosti pohybu. Komunikace prostředí s uživatelem je na velmi nízké úrovni, na aktivních předmětech se pouze změní kurzor a to velice nepřesně (zkuste najít kapesník velikosti 5 pixelů na 14 palcovém monitoru, když splývá s pozadím – ten kapesník, ne ten monitor) . Je zde také špatně řešen problém používání předmětů – nemůžete při otevřeném inventáři použít předmět na plochu, musíte nejprve inventář zavřít a potom předmět použít, což je velice zdlouhavé. S obtížností na tom Dream Land není o moc lépe, většina hry se odehrává způsobem seber - použij na něco v inventáři, výsledek použij v té samé lokaci a postoupíš dále. Naopak jsou ve hře okamžiky, nad kterými jsem zůstal viset i několik hodin a až zoufalé používání všeho na všechno vedlo ke zdárnému cíli (oprava našeho domácího telefonu pomocí žvýkačky se neujala). Nebo se často stává, že až po několikáté návštěvě dané lokace objevíte cosi malinkého v jejím rohu a hra může pokračovat.

I přes některé nedostatky, které hra obsahuje, si myslím, že Dream Land se stane zábavou i na několik dnů, či týdnů. A všem hráčům adventur ji mohu vřele doporučit. EX[ZMK

HRATELNOST ---------- **78 %**

- **Pro:** Čeština, grafické provedení, zvukový doprovod. **Proti:** Obtížnost, nelogičnost některých akcí.
- **Firma:** Top Galaxy. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** Pentium II 266, 32 MB RAM, 24x CD-ROM, 4 MB VGA. **Minimum:** P166, 32 MB RAM, 16x CD-ROM. **Harddisk:** 180 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1. **Grafická podpora:** není. **Jazyk:** český.

Official F1 Racing

Chcete vědět, jak se cítí špičkoví piloti F1?

Sedmého března odstartoval v Melbourne nový ročník závodů Formule 1. A zatímco v reálu už stačil Mika Hakkinen vyhrát velkou cenu Brazílie (velkou cenu Austrálie vyhrál Eddie Irvine, ale to jistě víte), počítačoví piloti formulí čekali. Dámy a pánové, připravte si helmy, protože první letošní simulace F1 je tady.

Chcete vědět, jaká je, no tak čtěte dál. Po bezproblémové instalaci, která na disku sebere při dnešních poměrech jen směšných 51 MB, se můžete ponořit do světa F1. Pěkná menu příjemně ozvučí hudba, která je na CD jako několik audio stop. Dostane-li se vám pod kůži, stačí si ji nahrát na kazetu a pustit si ji v autě. Ale pozor, může dojít k proměně vašeho Trabanta ve Ferrari. Menu jsou přehledná a dobře se v nich něco hledá, z počátku si však asi bude muset trochu zvykat na způsob jejich ovládání. Lidem, kteří bez myši nedají ani ránu, to může dokonce připadat jako naprosto nesmyslné ovládání. Nakonec si zvyknete. Hned na začátku si můžete zvolit klávesy, kterými budete formuli ovládat. Tato volba potěší, protože u některých her úplně chybí. Určitě je milejší mít možnost si ovládání nastavit, jak potřebujete a jak vám to vyhovuje. Samozřejmě možnosti nastavení grafických detailů, zvuků a hudby nemůžou chybět. V dalších menu si můžete prohlížet stáje, vytvořit si jezdce, za kterého budete jezdit.

Právě jsme dorazili k první věci, která mi na OF1R (Official F1 Racing) vadí. Tou nekalostí je nemožnost jezdit za některého oblíbeného jezdce. Hrdinové jako Schumacher, Hakkinen, Hill a jiní dostávají kopačky a je na vás, abyste jim ukázali, jak se jezdí. Vytvoříte se jako jezdec F1 a posadíte se za volant nějaké ze stájí, která se vám líbí. Odnikud vás nebudou vyhazovat jen proto, že snad nemáte zkušenosti. Stačí tak zasednout jako první jezdec do vozu stáje Ferrari a Schumacher jde na dlažbu. Je to asi kompromis. Vytvářet si i vlastní stáj by bylo jaksi značně nevhodné. Když si budete projíždět statistiky týmů a jejich jezdců, zarazí vás určitě to, že Williams nemá prvního jezdce. Trochu to zamrzí, když hra vychází měsíc a něco po první velké ceně. Autoři dále nezaregistrovali, že u Williamsu nezůstal ani Frenzen a z Jordanu odešel právě do Williamsu Ralf Schumacher. Statistiky prostě zůstaly úplně stejné jako předchozí rok. Jen odchod Vilneuva od Williamsu byl zaregistrován. U toho to ale bylo jasné už při poslední velké ceně minulého roku, tedy 4. 11. 1998. Jezdci zkrátka musí příště dopředu hlásit Eidosu, kam se budou přesouvat. Tohle prostě naštve u věci, která má v názvu Official.

Vraťme se k menu. Pak tu máme nastavení formulí. Je tu možno zapnout automatickou převodovku, přibrždování do zatáček, či dokonce pomocníka při zatáčení. Pro začátečníky zvyklé jezdit v NFS a točit volantem ze strany na stranu je to jistě užitečné. Samozřejmostí jsou možnosti nastavování reálnosti opotřebování pneumatik a ubývání paliva. Není nad to, když vám v posledním kole dojde benzín. Lze zvolit i chování formule a to v módu Arcade a Simulation. Hrajte jen na Simulation, jinak si formule vůbec neužijete. Nakonec je tu počasí. Pokud vám mohu radit, na začátek si zapněte Sun. Vyhnete se tak nepříjemnému dešti. Teď už nezbývá než vybrat zemi a nastavit počet okruhů. Můžete jet buď Single Race (jeden závod se vším, co k němu patří) nebo Practice (trénink). Championát si nechte až na chvíli, kdy si jste jisti, že svou formuli dokonale znáte. Předtím, než vyjedete na trať, můžete se ještě stavit v boxech. Je to dobrá možnost, ale používejte ji až potom, co zvládnete jezdit s ideálem od počítače. Není nic lepšího, než se při dešti postavit na start s hladkými pneumatikami. V garážích se můžete podívat na stav trati (teplota, tlak atd.) a podle toho nastavit vůz. Lze upravit snad vše a s trochou štěstí se vám povede dostat třeba Jordan na 254 Km/hod. Pružení, sklon kol, pérování, pneumatiky, množství benzínu, brzdy, výška vozu nad silnicí a převodovka, to všechno si můžete nastavit. Nejlepší na tom je, že se formule podle vašeho nastavení chová. Zkrátka, když něco spískáte, tak formuli neuřídíte nebo pojedete jako jednonohý na koloběžce. Tak a konečně jsme se propracovali k vlastní jízdě.

Smyk. Smyk na trávě vás pořádně roztočí.

Garáž. Není nad to mít ji pořádně uklizenou.

Při prvním pohledu z kokpitu vidíte akorát vaše přední kola a předek, občas i trochu té tratě. Ne, tak strašné to není, ale při prvních jízdách vám to tak přijde. Zvláště, když hned v první zatáčce dostanete smyk a o hrazení urvete kolo. Chce to trénink, trénink a nic než trénink. Grafika ve hře bohužel nic moc, a to i přesto, že jsem hrál v 800 x 600 přes D3D. Hranaté to bylo až hanba. Vaše ruce křečovitě svíravší volant jsou dost strašné. O tom, že si nevymýšlím, svědčí fakt, že když moje sestra viděla tyto ruce, vyděšeně vykřikla: "Jémine, co se mu to stalo s rukama?". Jestli mi stále nevěříte, podívejte se na obrázky. Největší kvalitou hry je určitě chování formulí na silnici. Kdyby se snad ani tohle nepovedlo, byl jsem připraven hru odsoudit, ale nestalo se. Volant je dost citlivý, jak ve formuli být musí. Schválně si zkuste v zatáčce pořádně protočit a uvidíte, co to s vámi udělá. Lákalo mě vyzkoušet, co se stane, když formuli při dešti pořádně rozjedu, a pak těsně před zatáčkou prudce zabrzdím. Co mne láká, to taky vyzkouším. Rozjel jsem to, co to dalo (240 Km/h) a ve stejnou chvíli, jako kdybych byl na suchu, a v místě, kde jsem měl vyzkoušeno, že to pak vytočím, jsem prudce zabrzdil. Potěšilo mě, že se formule zastavila až o hrazení, když se k němu po nevybrané zatáčce doklouzala po trávě. Pohoda. Pokud jste ještě nikdy žádnou formuli neřídili, pak si nechejte nervy někde hodně daleko nebo si připravte dost peněz na nové klávesnice či jiné řídící médium. Z počátku je to opravdu děs a hrůza na logaritmus 680. Snažte se nejdříve projet trať pomalu a zapamatovat si těžké zatáčky. Já vím, že formule přímo svádí k pořádnému sešlápnutí plynu, ale snažte se držet na silnici. Písek a tráva je to nejhorší, co vás může potkat. Nejenže strašně zpomalí, ale když na nich prudce přidáte plyn, jdete hned do hodin. Opravdu potěší, když po hromadné havárii v první zatáčce svěřenci počítače během jedné, maximálně dvou vteřin zmizí a vy se tam pachtíte ještě dalších osm vteřin. Toliko o jízdních vlastnostech formule a teď pár věcí o závodě.

Ostatní formule se vám budou jenom plést a zpomalovat vás, proto se hned po startu propracujte na nějakou přední pozici, pokud tam ovšem již nejste. Ostatní jezdci jezdí dost zákeřně a klidně do vás v zatáčce narazí, což vás posune do trávy. Co se stane potom, snad nemusím podotýkat. Na tohle je profík hlavně Schumacher. Všechno, co vám budou provádět protivníci v Single Race, je slabší odvar Championátu. To už pak jsou opravdu závody jak v televizi, jen ta kvalita obrazu.

Takže výsledek. OF1R je při jízdě realistický. Má však horší grafiku, než by mohl mít a spackaná databáze jezdců hře taky nepřidá. Všechno zachraňují nízké hardwarové nároky.

A na úplný závěr pár rad pro ty, kteří si tyhle formule pořídí.

1. Jezděte Free Practise, dokud z toho nezblbnete a nebudete schopni převyprávět trať zpaměti.
2. Vždy si dobře zjistěte, jaké je vlastně počasí.
3. Dobře si spočítejte, kolik budete potřebovat benzínu. Přebytečný benzín zbytečně zatěžuje a běda vám, jestli ho budete mít málo.
4. Na velké počty kol jezděte až tehdy, kdy omezíte počet chyb na 0.
5. Pokuste se pohrát si s převodovkou (Gear Box). Dá se tak dosáhnout zvýšení rychlosti. Vše si ale dobře otestujte.
6. Klidně do někoho vražte v zatáčce. Protivníci si také nebudou brát servítky.
7. Při smycích raději pusťte řízení. Většinou neztratíte tolik, jako když se smyk snažíte uřídit. S utrženým kolem už nedojedete.
8. Šikany se naučte zkracovat přes trávník. Vyplatí se to.
9. Dávejte si pozor na vyjetí z tratě. Pokud si cestu nějak výrazně zkrátíte, dostanete Stop & Go Penalty (musíte zajet do boxů, vypnout motor a počkat 10 vteřin). Tohle naštve hlavně ke konci závodu.
10. Trénujte, trénujte, trénujte.

EX[MIKE]

STAJE F1

Arrows:
Vlastník: Tom Walkinshaw
Motor: A19 V10
Pneumatiky: Bridgestone

Benetton Playlife
Vlastník: Alessandro Benetton
Motor: Playlife V10
Pneumatiky: Bridgestone

Ferrari
Vlastník: Luca di Montezemolo
Motor: Ferrari 047 V10
Pneumatiky: Goodyear

Jordan Mugen-Honda
Vlastník: Eddie Jordan
Motor: Mugen-Honda 310c V10
Pneumatiky: Goodyear

McLaren Mercedes
Vlastník: Ron Dernis
Motor: Mercedes-Benz F0 110G V10
Pneumatiky: Bridgestone

Minardi Ford
Vlastník: Gabriele Rumi
Motor: Ford Zetec-RV10
Pneumatiky: Bridgestone

Prost Peugeot
Vlastník: Alain Prost
Motor: Peugeot A16 V10
Pneumatiky: Bridgestone

Sauber Petronas
Vlastník: Peter Sauber
Motor: Sauber-Petronas SPE 01D V10
Pneumatiky: Goodyear

Steward Ford
Vlastník: Jackie Steward
Motor: Ford Zetec-RV10
Pneumatiky: Bridgestone

Tyrrell Ford
Vlastník: Craig Pollock
Motor: Ford Zetec-RV10
Pneumatiky: Goodyear

Williams Mecachrome
Vlastník: Frank Williams
Motor: Mecachrome GC37-01V10
Pneumatiky: Goodyear

HRATELNOST ---------- 70 %

- **Pro:** Realističnost, malé hardwarové nároky. **Proti:** Rok stará databáze jezdců, zpětná zrcátka, ve kterých není nic vidět.
- **Firma:** Eidos / Lankhor. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P200, 32 MB RAM, 4X CD-ROM. **Minimum:** P90, 16 MB RAM, 4X CD-ROM. **Harddisk:** 0 – 51 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 1 – 8 (TCP/IP). **Grafická podpora:** D3D, 3Dfx. **Jazyk:** anglický, francouzský, německý, italský, španělský.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **Formule 1 Grand Prix 2.** 91%. Nejlepší formule na PC.
2. **Official F1 Racing.** 70%. Není co dodat.
3. **Formule od Accolade.** 68%. První pořádné formule na PC.

Déšť: Osamělá jízda pod zamračenou oblohou.

Toca 2 Touring Cars

Konečně kvalitní závody!

Do startu zbývá jen několik krátkých, bezvýznamných minut. Sedím ve svém voze na startovním poli a hlavou mi probíhají bezpředmětné myšlenky. Snažím se vzpomenout si, jak jsem se vlastně k tomuto druhu automobilových závodů dostal. Snad mě k tomu donutil kamarád. Možná ze zvědavosti. Pak mě napadá, kolik asi dostanu, když závod vyhraju. Kolem mě burácejí motory a hladina adrenalinu v mém těle nebezpečně stoupá. Podívám se na soupeře, který stojí vedle mě. Je to Rus. Kolem jeho auta ještě pobíhají technici a provádějí poslední kontrolu součástek, z kterých jsou tyhle vozy poskládány. Ech... Americké součástky... Ruské součástky... Stejně je to všechno z Taiwanu... Típkové v červených kombinézách, kteří ještě před malou chvílí křepčili kolem ruského stroje, nyní kvapně opouštějí startovní pole. Ve sluchátkách slyším, že do začátku závodu zbývá již jen pár vteřin. Řev motorů sílí a na startovní tabuli se rozsvěcují červená světla. Zkoumám své pocity teď. Na 98 % cítím vzrušení... Na 2 % mám strach... Nebo obráceně... To je už teď jedno. Hlavní je - dojet první. Rozsvítila se zelená a auta vyrážejí kupředu. Víra v nesmrtelnost ve mě sílí a já se deru kupředu. Moje jízda se podobá spíše jízdě sebevraha než jízdě člověka, který má v sobě alespoň malou špetičku pudu sebezáchovy. Chvíli se mi daří úspěšně předjíždět soupeře, ale... Ani nevím, jak se to přihodilo. Snad jsem vjel moc rychle do zatáčky, možná do mě někdo zezadu narazil a já neudržel řízení. Jasné však je, že po několika kotrmelcích jsem již neslyšel nic. Ani jsem nic neviděl. Jenom v hlavě mi probíhala myšlenka: „Já ještě nechci umřít..."

Byl pozdní večer... spíše brzké ráno

Přesněji jedna hodina a čtyřicet tři minuty. Vedle mé klávesnice pomalu chladl kouřící hrnek s hodně slilným kafem (tzv. smrťákem). Vědom si toho, že je to můj poslední hrnek (né snad, že by další nesneslo mé srdce, ale pytlík se nějak vyprázdnil), začal jsem hledat další alternativu vzpružení, kterou použiji po dopití mého posledního šálku. Člověk by měl

Kokpit: Povšimněte si prasklin na skle. Trochu jsem do něj ťuknul hlavou.

Detaily: Ne každé auto má řízení vpravo (4. v pořadí).

Audi: Já vedu, já vedu... Ale s tímhle pohledem už dlouho ne...

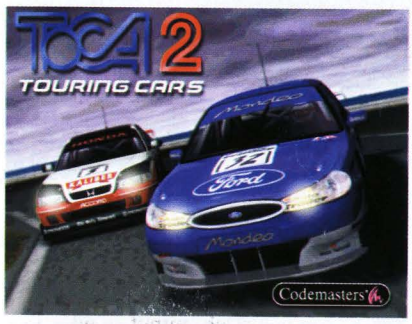
občas myslet dopředu, no ne? Pervitin jsem okamžitě zavrhl. Nejen že ho u sebe nemám, ale nerad bych klesnul na úroveň těch, co ho berou (vím, o čem mluvím... s takovou jsem bohužel chodil čtyři měsíce...). Tak to zbude „jen" na mé vůli. Proč o tom všem mluvím? Protože jsem už přes třicet hodin nespal. A proč jsem přes třicet hodin nespal? Protože se mi do ruky dostala nová hra od Codemasters nazvaná Toca 2 - Touring Cars. Mno... Ona není zas tak nová. Majitelé Playstationu si ji mohli zahrát již někdy o Vánocích, ale VY - PCčkáři (já totiž navždy zůstanu duší Amigoun) - jste si museli chvíli počkat. A to čekání stálo opravdu za to. Před dvacetipěti hodinami jsem T2TC nainstaloval a od té chvíle jsem od počítače vstal jen v těch nejnutnějších okamžicích. Takovou euforii, jakou jsem zažíval při hraní T2TC, nepamatuji od dob, kdy se mi poprvé dostal do ruky Lotus na Amize. Né že bych chtěl tyto dvě hry srovnávat. To ani nejde. Tohoto přirovnání jsem použil jen a pouze k nastínění hratelnosti T2TC, která se dá nazvat přímo zabijáckou. Pokud se rozhodnete zahrát si tuto hru, stanete se jezdcem ovládajícím jeden z „mírně" upravených silničních vozů a vaším úkolem bude dojet jako první do cíle. Na výběr máte z osmi aut a z tuším dvaceti tří velice kvalitních tratí. Už vás slyším, jak říkáte, že to už tu mnohokráte bylo. Ale ještě chvíli počkejte. Na začátku závodu si můžete vybrat jestli pojedete šampionát (tj. všechny tratě v přednastaveném pořadí), single race (jednu, vámi zvolenou, trať), training (na trénovacím okruhu otestujete vlastnosti auta a tak zjistíte, které by vám nejvíce vyhovovala) a nebo jestli prostě jen pojedete jakýkoliv z okruhů na čas. Ovšem já jsem nejvíce uvítal položku multiplayer. Pokud ji zvolíte, můžete si vybrat, jestli budete hrát po síti, přes serial nebo na jednom počítači. Pokud zvolíte poslední možnost, tak vězte, že můžete přizvat až tři další kamarády. Obrazovka se pak rozdělí na čtyři rovnocenné díly a můžete jet. Já jsem přizval jen milou osůbku, která mi tu teď vesele chrní na postýlce.

Nejdříve naše závodění s počítačem řízenými soupeři vypadalo tak, že jsme se nakonec předháněli jen my dva o předposlední místo. Ale jak čas plynul, naše schopnosti se zvyšovaly a závodění nabíralo lepší konce. Ale moc to z tou vervou nepřehánějte. Pokud budete jezdit ze začátku jako já, tak po chvíli rozbijete hlavou přední sklo, pak vám uletí blatník, později nějaká jiná část kapoty, začne vám z motoru stoupat nebezpečně černý kouř a pokud budete hodně šikovní, můžete skončit i v plamenech a v té chvíli pro vás závod chtě nechtě končí. Pokud k tomu všemu přidám proměnlivé počasí (na kterém samozřejmě závisí jízdní vlastnosti vozu), proměnlivou náladu soupeřů (občas jsou velmi nefér a dalo by se říct až násilničtí... no, já nemám co říkat...), spousta nastavení ovlivňujících vše, na co si jen vzpomenete, velmi kvalitní grafiku, velmi reálné ozvučení a já nevím co ještě, dá vám to dohromady hru, která stojí opravdu za tu trochu pozornosti, kterou byste jí mohli ze začátku věnovat.

Všechno má své mušky

Ano... Bohužel ani tato hra se nevyhnula příšernému trendu, který kdysi nastolil Microsoft - tj. nic nesmí být dokonalé, to by to pak měl řadový uživatel moc lehké. Předně je to mírná nekompatibilita s nejnovějšími drivery dodávanými pro podporované grafické karty. Hra mě nakonec donutila nainstalovat drivery pro moji milovanou ATInu, které jsou skoro rok staré, protože s novějšími odmítala spolupracovat. Ale to je jen detailík. Další muškou je trochu větší obtížnost. I na nejjednodušší obtížnost se budete s ovládáním a jízdními vlastnostmi vozu seznamovat dobrou hodinu. Pokud to ale vydržíte, čeká vás opravdu skvělá zábava. Poslední muškou, kterou jsem na hře shledal, je fakt, že se občas někde zobrazí objekty, které by na tom místě být ještě neměly - třeba stromy se někdy vykreslí přes kopec, za kterým se nacházejí. Ale to už opravdu rýpu a puntíčkařím.

Co říci závěrem? Snad jen - sežeňte si T2TC, nakupte nějaký jídlo, oznamte rodičům, že na pár dní nevylezete z pokoje, posbírejte po hospodách kámoše a dejte se do hraní! EX[MISTIC JOE]



Závod: Ten uprostřed, to jsem já. Heč!

HRATELNOST ---------- **87 %**

- **Pro**: Velká hratelnost, kvalitní grafika, množství tratí. **Proti**: Bugy v grafice, obtížnost.
- **Firma**: Codemasters. **Systém**: Win95/98/NT. **Doporučeno**: PII 233 MHz, 48 MB RAM, 12x CD-ROM, 3D akcelerátor, joystick. **Minimum**: P200 MMX, 32 MB RAM, 3D akcelerátor, 4x CD-ROM. **Harddisk**: 52 - 200 MB. **Počet hráčů na jednom počítači**: 1 - 8. **Počítačů**: 1 - 8. **Grafická podpora**: 3DFX, ATI Rage Pro, i740, S3 Savage, Matrox, atd. **Jazyk**: anglický, německý, francouzský.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Toca 2 Touring Cars.** 87 %. Velmi kvalitní automobilové závody se skvělou hratelností. Ex70
2. **Need For Speed 3.** 85 %. K této hře snad nic říkat nemusím.
3. **N.I.C.E. 2.** 83 %. Velice propracovaná záležitost.
4. **Speed Busters.** 82 %. Vtipné, vychytané, zábavné.
5. **Grand Prix Legends.** 81 %. Po technické stránce paráda.

Ještě někdo tvrdí, že jsem neměl přednost?

GTA London 1969

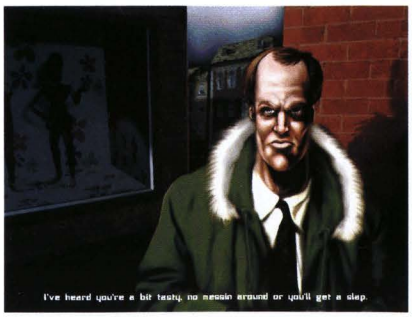
Vlevo. Vlevo. Vlevo! Tůů, tůů!

Tak jsem tady. Uprostřed Londýna, bez prachů, bez auta a bez kámošů. Ale šmékčkař jako já se neztratí nikde na světě. Za pár dní bude všechno určitě oukej. Kšefty s černotou kvetou na celý zeměkouli, auta se kradou všude stejně a v tom já sem přece nejlepší. I když, jak koukám, tak se ty angláni tváří pěkně navobědvaně, a to není ani deset dopoledne. A ty jejich policajtský bobíci sou pěkně vostrý, už po mě jeden čumí, asi budu muset zmizet a v běhu vám povyprávím, jak sem se do týhle kaše dostal a co sem vlastně zač. Menuju se Kivlov a navzdory svýmu ménu sem amík. Přímo z Miami. Celej život sem se živil jako gangster. Krásná práce. Sem tam šlohnout ňákou káru, sem tam někoho sejmout - prostě pohoda. Měl sem ranec prachů, hory bab a žil sem si jak král. Jak se ale říká, nic netrvá věčně. Jednou, když už sem si myslel, že sem fakt machr a že na mě nikdo nemá, přišla ledová sprcha. Nejlepší kámoš na mě pích poldům, kde že se to zrovna skrejvám a udělal to bídák jenom proto, že sem mu přebral šťabajznu. Stejně nebyla nic moc. Tak ukecanou ženskou sem ještě neviděl. Za tejden sem ji daroval betonovej kožich a ustlal ji na dně zálivu. Fuuuj, už skoro nemůžu, ten londýnskej fízl má ale výdrž. Jestli takoví budou všichni, za pár dní budu mít nohy jako pštros. Asi si budu muset pučit auťák, jinak mu nezdrhnu. Ááá támhle jede pěkný brčko. Ještě zkontrolovat zásobník... Cvak. Oukej, všech dvanáct včelek bzučí v úle. Tak dem na to! „Vylez z tý pixly ty hlavo skopová! Tak makej, makej nebo se moje olověný včelstvo podívá na med, co máš v tom úle, co nosíš na krku." Hergot, vono to má volant na druhý straně. No jo, kdybych zapomněl ject vlevo, tak mi to, prosim vás, připomeňte nebo nabourám a už si nic nepřečtete. Příští den si pro mě přišli a z lochu sem se dostal jenom díky pilníku, kterej mi dala pod pupek zašít má drahá máti ještě v porodnici. Přes louži sem se dostal v parníku s uhlím, kterej náhodou zakotvil zrovna v Doveru. Začínám na novo, ale díky svejm zatracenejm zkušenostem, který sem nahrabal ve státech, to snad bude vo dost lehčí...

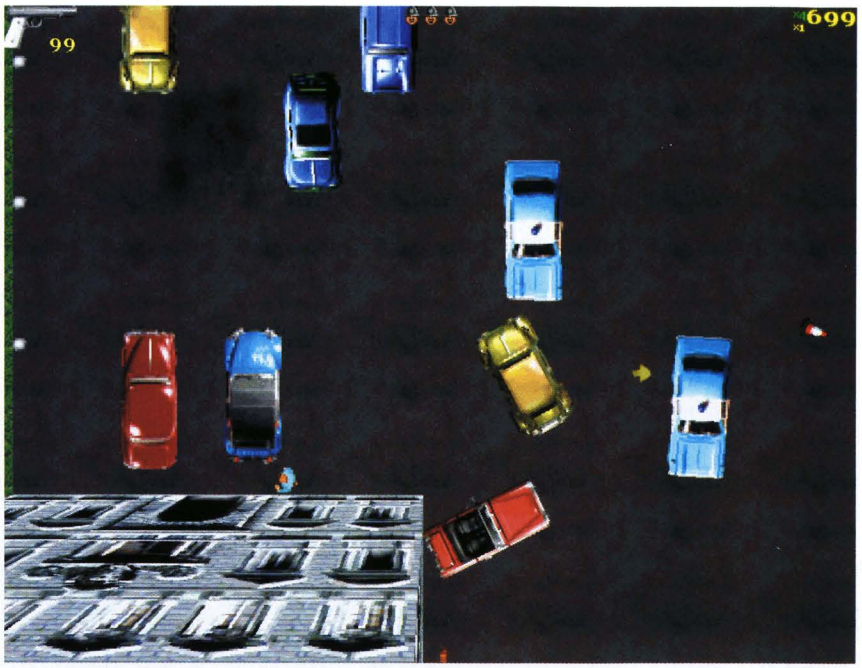
Údajně se jedná o úplně novou hru, což, jak se záhy ukázalo, není tak docela pravda. Hra je sice nová, ale klidně by mohla být pouze datadiskem k původnímu GTA. Kvůli této skutečnosti popíšu nejprve Grand Theft Auto americkou část (pro ty, kteří se snad s tou hrou jakýmsi podivným řízením osudu nesetkali), a poté budu pokračovat specialitkami GTA London.

Kdysi se mi dostalo do ruky demíčko hry s názvem GTA. Co to asi může znamenat? Blesklo mi hlavou. Snad Gorrila Tango Attack? Zvědavost mi nedala a po rozpakování a spuštění jsem zjistil, že hra se celým názvem jmenuje Grand Theft Auto, demo chodí jenom ve VGA a přesto je jednou z nejgeniálnějších věcí, které jsem kdy na svém monitoru spatřil. Ovládáte panáčka, vidíte ho se shora, chodíte městem a děláte si, co chcete. Cestujete pěšky, jezdíte autem, které si ovšem, jak už napovídá název hry, musíte napřed ukradnout, máte zbraň, se kterou lze vyvádět spoustu veselých věcí, které se se zbraněmi obvykle vyvádějí a ještě spousty dalšími vysněnými překvapeními mě demoverze zaujala. Ihned jsem vyskočil od počítače a vydal se do ulic shánět verzi ostrou. Po dni usilovného hledání jsem hru zakoupil za mrzký peníz v nejmenovaném bazaru a dodnes

Nový design, pohodička.



V Londýně bydlí samí fešáci!



Pro speciální akce používám i policejní stroje.

tohoto činu, který by někteří z vás mohli nazvat rozhazováním peněz, nelituji. Plná verze GTA mě dostala takovým způsobem, že jsem si vzal v práci dovolenou, odvrhl svoje blízké a veškerý čas trávil u počítače.

Vyžíval jsem se v ovládání svého panáčka celé hodiny a dny a vzpomínal na dobu zašlé osmibitové slávy, kdy ještě nebylo u hry nejdůležitější grafické zpracování, ale nápad, protože vrcholu grafických možností tehdejších strojů už bylo dosaženo. Jezdil jsem auty, ale oproti demu jich tu najednou bylo o mnoho víc značek a druhů, řídil jsem tank a dokonce i metro, pyšně jsem vykračoval s pistolí, kulometem, ale i třeba raketometem v kapse. Žasl jsem, jak ulice žijí vlastním životem, po chodnících brouzdají lidé a řidiči respektují dopravní značky a semafory – zkrátka dokonalá simulace tepajícího velkoměsta. Dále jsem se kochal nádhernou SVGA 3Dfx akcelerovanou grafikou, uším lahodil bezvadný dravě agresivní soundtrack uložený ve formě audiostop na placce s hrou. Vychutnával jsem plnění úkolů, které jsou gangsterovým denním chlebem až do dna. Krádeže aut na zakázku, kurýrní služby, únosy, likvidace nežádoucích osob, zastrašování... Úkoly jsem dostával po pageru, mobilu anebo osobně, a to vše se odehrávalo v několika amerických fiktivních městech, přičemž každé z nich si vzalo za vzor město skutečné. Prostě vše, o čem může počítačový mafián snít.

GTA London se liší od starého „gétéáčka" jiným designem herních menu (graficky o hodně lépe zpracovaných), jinými tvářemi týpků, se kterými můžete hrát, a především tím, že místem činu je tentokrát Anglie. Prkotina. Řeknete si. Opak je pravdou. Při mém pobytu ve skutečném Londýně mi dlouho trvalo, než jsem si zvykl, že auta jezdí vlevo. Když jsem však při přechodu vozovky několikrát málem kontroloval podvozek projíždějícího vozidla zespoda, na tuto skutečnost opačné strany jsem si zvykl. V tu chvíli jsem však netušil, že se s tímto problémem střetnu ještě jednou a to v Praze, doma a ještě k tomu u počítače. Několik prvních chvil u GTA London totiž zaručeně strávíte snahou přizpůsobit se jízdě po druhé straně silnice, stálými kolizemi s ostatními účastníky silničního provozu a neustálým mumláním "vlevo, vlevo". Když toto skousnete, můžete se opět pohledem seshora kochat klasickou anglickou architekturou, bohatým výběrem strojů (jedná se většinou oproti GTA USA o vozidla typická pro náš světadíl), které můžete využít k přepravě a zaposlouchat se do skvělých regé a jazz melodií, doprovázejících hru a nacházejících se opět ve formě audiostop na herním CD.

Grafické zpracování je totožné kvality, opět s možností využití 3Dfx. Náplní hry je stejně jako u prvního GTA realizace všech možných i nemožných lumpáren na kšeft, s využitím všemožných dopravních prostředků a zbraní. Perfektně morbidní, vtipná a brilantně zpracovaná fuška. Bohužel lišící se od dílu prvního až na malé změny jen jiným prostředím, což je však z jistého pohledu odlišnost zásadní. U Rockstar Games, což jsou tvůrci tohoto kousku, vsadili zřejmě na pravidlo, že opravdu kvalitní nápady svou cenu neztrácejí a na kolik jim to vyšlo, posuďte sami. Já však samozřejmě musím opět hodnotit vysoko! EX[**ŠIMON ZÁRUBA**

Ty vrahu, to jsi policajt?

HRATELNOST ---------- **75 %**

- **Pro:** Výborná nápad, atmosféra, hratelnost a muzika. **Proti:** Nic nového ve zpracování.
- **Firma:** Take 2. **Systém:** Windows 95/98. **Doporučeno:** P233 MMX, 3Dfx, 32 MB RAM. **Minimum:** 486DX, 16 MB RAM. **Harddisk:** 80 MB. **Počet hráčů na jednom počítači:** 1. **Počítačů:** 1. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY --------

1. **Grand Theft Auto.** 80 %. Originální a „promakaná" záležitost.
2. **GTA London 1969.** 75 %. Pouze rozvedený nápad z originálu.

Escort: Mise, kde tvoříte ozbrojený doprovod, je jednou z nejtěžších.

Hell-Copter

Pořádné vzdušné peklo. Přesně takové, jak má být!

Normálně nedělám spoustu věcí. Neskáču s padákem, nejezdím Formuli 1, neuklízím, nepřepadám mladá děvčata v parku, neposlouchám Lunetic, nekoukám se na Beverly Hills 90210 a nehraju hry, jako je Hell-Copter. Ale stejně jako občas neodolám a nějaké to děvče přepadnu, udělal jsem tentokrát výjimku i ve výběru hry.

Hell-Copter je akční arkádovitá hra, ve které ovládáte z nadhledu vrtulník a plníte s ním rozličné vojenské mise. Kdybyste si z okolní obrazové dokumentace nedokázali udělat obrázek, pak vězte, že jde o téměř totožný pohled a ovládání jako v M.I.A. či v stařičké Operation Gunship. Abychom ovšem nemotali kozy mezi prcky a kedlubny mezi králíky, vezměme vše od okamžiku, kdy to začalo. Nahlédněme do Akt Y, kde se na hlavičkovém papíru Top Secret hemží malé breberky (= písmenka) a vypovídají následující příběh.

Devadesátá léta nebyla nikdy pro měkké povahy. Konzumní společnost zmítaná komercí se stala naprosto úžasným místem pro prezentování zločinů různého druhu. Teroristické organizace vyrůstaly z podhoubí rádoby svobody a oficiální organizace od F.B.I. až po nadnárodní NATO či OSN nedokázaly rázně zasáhnout. Stalo se, co muselo. V druhé polovině devadesátých let vznikla maximálně tajná (tajnější než Sekce 1) vojenská organizace, jejímž vznešeným cílem bylo potírání teroristů. Jejími členy a vykonavateli se stali ti nejlepší vojáci, povětšinou veteráni z různých válek, kterých bylo vždy dost a nepochybujte, že vždy bude.

Vzhledem k tomu, že většina hráčů po-

Scorpion: Takto vypadají renderované sekvence po ukončení každé mise.

čítačových her má na svém počítači také nalétány slušné hodiny, včetně absolvování většiny vojenských vzdušných i pozemních operací na Blízkém Východě, ve Vietnamu, v Koreji a bůhvíkde všude, byli jste i vy přizváni do party. Jako dar od organizace jste dostali tři vrtulníky, které můžete vylepšovat, ale mezi kterými hlavně můžete volit. Každé misi totiž vyhovuje jiný přístup a tudíž i jiný stroj. Abyste byli v obraze, nadšeným letcům prozradím, že jde o rychlý Scorpion, velice elegantní Dragonfly a silný Vulture. Co vrtulník, to trochu jiné letové podmínky a hlavně výzbroj. Já osobně vám na většinu misí doporučuji bez skrupulí brát Vulture, s kterým si možná i užijete chvilkové pocity síly.

Jednotlivé mise jsou opravdu šikovně rozvrženy. Poté, co vyberete svůj stroj a shlédnete briefing, vyrážíte do boje. A jsme u jádra pudla. Jak se vlastně Hell-Copter hraje? Vězte, že pekelně.

První mise mě otrávila. Nemám za sebou tolik vrtulníčkových her, abych si říkal nadšenec, spíše naopak. Už jsem to chtěl zabalit, ale shodou okolností (a obrovskou náhodou) jsem misi dohrál, takže jsem zkusil druhou a hle, prozřel jsem. Ono to má něco do sebe.

Uveďme na pravou míru dohady o reálnosti hry. Jde o maximálně nereálný přístup k tématu (odmyslíme-li si nádherný pohyb vrtulníku po obloze), který však má za následek velice zábavnou akční hru přístupnou téměř každému. Slovíčko "téměř" je na místě, jelikož Hell-Copter má ďábelsky nastavenou obtížnost, která laiky a náhodné kolemjdoucí může odradit. Na druhou stranu taková míra obtížnosti je tím pravým ořechovým pro zarputilé letce, kteří budou vrtulníkem kroužit nad krajinou a pokoušet se o dokončení někdy opravdu tuhých úkolů. Ty jsou většinou typického ražení - zničit tohle, ochránit támhleto apod.

Pro názornost s vámi nyní rozeberu některé detaily, abyste pochopili, jak to hraní vlastně funguje. Řekněme, že vyletíte ze základny a hned za vraty jede první kolona nepřátelských vozidel - obrněné vozy, raketomety, náklaďáky. Jedinou zbraní ve vašem stroji, které neubývá střelivo, je palubní kulomet. Zaměřuje se automaticky, ale má minimální průraznost. Ostatní zbraně musíte doplňovat. To se děje tak, že nad některými zničenými protivníky zůstane rotovat symbol toho kterého střeliva nebo např. Medikit či krátkodobé vylepšení palubního kulometu. Jak vidíte, typicky arkádový prvek.

Když jsem se zmiňoval o obtížnosti, měl jsem na mysli především velké koncentrace nepřátel, kdy se vám stane, že se s kouřícím motorem doplahočíte k poslednímu waypointu, kde stojí nepřátelská základna určená k likvidaci. A hle, několik dělových věží, raketomety, obrněné vozy! Prostě přesila, které se nedá odolat, vzhledem k tomu, že díky umístění mohou všichni nepřátelé střílet najednou. A tak misi zdoláváte znovu a znovu. Díky tomu, že herní čas pro jednu misi se pohybuje okolo 20 minut, exploze vašeho stroje kousek od cíle docela naštve.

Vyčíslíme-li všechny nedostatky hry, jako je především příliš přehnaná obtížnost, slabý hlavní příběh, průměrné zvuky i efekty (výbuchy, střelba apod.) a občasné chyby v animaci (couváte a náhle narazíte na skálu, která tam vůbec nemá být. Otočíte se, a vše se srovná.), člověk by si skoro řekl, že není o co stát. Každá mince má však dvě strany a nakonec nejenom mince mají svůj rub a líc. I tato hra má své kladné stránky a není jich zase tak málo.

V prvé řadě vhrněme pohled na grafiku. Je maximálně skvělá. Krajinka je precizně vytvořená, vozidla a budovy vypadají také dobře. Nejlepší ze všeho je váš vrtulník. Teprve při ladném manévrování podél stěn vysokých kopců pochopíte, o čem mluvím. Na první pohled a možná i na druhý tedy hra skutečně grafikou okouzlí. Lety v noci mají tu správnou atmosféru, vodní plochy, náhorní plošiny, cesty a silnice - to vše je oku lahodící. Možná vás trochu podráždí, že krajina je většinou pustá a stereotypní, jen sem tam stojí sloup elektrického vedení (očividně bez drátů - osamocený jako strašák v zelí), strom či telegrafní sloup. Zatímco sloupy jdou ustřelit, strom se jen tak nedá. Pokud do čehokoliv narazíte, kupodivu se nic nestane. To se ale týká míry realističnosti, což už jsme probrali výše.

Dalším kladem je slušné množství různých zbraní. Užijete si používání bomb a různého druhu raket. Ovládání se tak rozšiřuje téměř na polovinu klávesnice, ale pozor, jde o další klad hry. Množství kláves totiž vůbec není na překážku a vše je rozloženo tak, že byste v tom neměli mít guláš. Pro samotný pohyb vrtulníku používáte kurzorové klávesy a "A" a "Z" na změnu výšky.

Když se na Hell-Copter podíváte v celkovém kontextu právě vycházejících her či módních trendů, měli byste si uvědomit jedno. Her tohoto typu se už moc nedělá.

Exploze: Takhle nějak vypadá standardní exploze.

Základna: Ničení základny je vcelku zábavná činnost.

Atmosférou mi připomíná staré dobré automatovky a kupodivu také sci-fi strategii Signus, a to patrně díky průměrným renderovaným sekvencím. Svým způsobem je Hell-Copter příjemným rozptýlením na trhu zachváceném 3D akcí a strategiemi. Pak se na dítko Ubi Softu je třeba dívat jako na čerstvý vítr do herních plachet či ho okomentovat slovy - tak tu zase jednou máme něco jiného.

Láká-li vás akční hra starého arcade stylu v novém kabátě, s minimem nových nápadů a vysokou obtížností, jež vás bude jako noční můra pronásledovat za krátkých letních nocí, kdy meze jsou již vyhřáté a vy pořád ne a ne dohrát tu šestou misi, pak je čertovský Hell-Copter určen právě vám. Tahle hra totiž může za jistých okolností připomínat skutečné peklo a očistec v jednom.

EX[PAVEL ŽĎÁREK]

HRATELNOST ---------- **84 %**

- **Pro:** Grafika, ovládání. **Proti:** Obtížnost, příběh, efekty.
- **Firma:** Ubi Soft. **Systém:** Win95/98. **Doporučeno:** P200MMX, 32 MB RAM, 6x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Minimum:** P133, 16 MB RAM, 4x CD-ROM. **Harddisk:** 350 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** ?. **Grafická podpora:** 3Dfx, D3D. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY ---------

1. **M.I.A.** 86 %. Vrtulník nad vietnamskou džunglí. Opět proklatá obtížnost.
2. **Hell-Copter.** 84 %. Hra pro vrtulník, osm prstů a pevné nervy.
3. **Jungle Strike.** 74 %. Stará akce, která sem rozhodně patří.

Settlers III: Mission CD

I Settleři dostávají nové mise

Další datadisk. Najednou se s nimi roztrhl pytel. Tento je, jak jistě sami poznáte, ke hře Settlers III. Stejně jako Populous The Beginning jsou Settlers III (na to byste nepřišli) již třetím pokračováním báječné strategie. Blue Byte však netrápil hráče čekáním na pokračování, takže jsou Settlers, oproti Populous, mladou sérií. Stejně jako u Populous The Beginning je možno i u Settlers vysledovat, posunutí k akčnosti. Ponechání ovládání armád v rukou hráče je určitě posun k akčnosti. Když si tu shrneme novoty, které s sebou přinesl díl III. oproti dílu II., musíme začít u trochu pozměněné koncepce hry. Lidičky už nechodí jen po cestách, ale chodí, kam se jim zachce. Jednoznačně posun k reálnosti. Problém nastává až v okamžiku, kdy byste snad chtěli, aby váš človíček šel jinudy, než jde. Pivo potřebné k najmutí vojína je pryč. Nejspíše stížnosti nějakého armádního spolku, kterým nechutná zlatavý mok. Tohle všechno, ale určitě víte. Vás zajímá datadisk. Ok.

Řečí čísel tu máme 10 misí pro single player, 23 pro multiplayer a jeden pohodový editor. 10 misí pro jednoho hráče se vám nemusí zdát dost, ale v Blue Byte si dali tu práci a mise pro vás uzavřeli do příběhu. Příběh dosti solidní kvality začíná, jak jinak, ztroskotáním lodě, na které jste jako náhodou pluli zrovna vy. Nic originálního, ale zkuste si něco vymyslet sami a uznáte, že něco smysluplného je lepší než nic aneb kde nic není, ani smr(ť)t (a ani nikdo jiný o čemkoliv jiném ani nemluvě) nebere.

Vyberete si tedy rasu, za kterou hodláte kolonizovat svět, který vám zachránil život, ale sebral zásoby, takže začínáte skoro od nuly. Hrajete stylem, na který jste si zvykli v Settlers III a zjišťujete, že staré naučené věci se už tak úplně nehodí a je třeba jít na počítač nějakou oklikou. Kdo ale dohrál Settlers III bez neustálého čítování (že jo, Jirko), ten by se měl chytat. Mise jsou tedy opravdu trošku těžší než v základu, ale rozhodně ne nehratelné. Proti některým misím v Undiscovered Worldu je to slabší čajíček.

Vesnice: Bez dolů to prostě nejde.

Těch 10 misí si troufnu odhadnout tak na nejmíň 14 dní lítého hraní. Nebojte se, když kampaň dohrajete, nic nekončí, je tu ještě EDITOR. 23 misí pro multiplayer si dovolím označit za málo a pokárat hochy v Blue Bytu. Omluvou jim budiž umístění skvělého editoru mapek, a tak se počet misí může v poklidu rozrůstat. Jste-li však líní jak vši (doufám, že nikdo ne ještě víc aneb buďme líní, ale ne tak, abychom zemřeli hlady, protože když není co jíst, je půst.) nebo vám to prostě nejde. Z toho si hlavu nedělejte, až všechny ty machry přestanou bavit jejich vlastní mise a "Wokna" jim iniciativně smažou editor, kamarád použije CD s editorem jako podložku pod myš, půllitr a posléze ho jako náhodou přejede židlí, budou ještě prosit o slitování a slintat před prahem.

Multiplayer mise jsme tedy poslali do věčných lovišť a teď trochu té kritiky. Vůbec nechápu, proč hoši v Blue Bytu neudělali nějaké ty animačky. Vždyť, když už měli napsaný nějaký ten příběh, proč ho neobohatit pěknou animací, třeba mezi misemi nebo jenom Intro, Outro. Já vím, moc bych mlsal. Tohle zaváhání si dokážu vysvětlit jenom tím, že grafik s animátorem odjeli na dovolenou na odvrácenou stranu Slunce (nebo Měsíce, kam kdo chce) a scénarista zůstal ve štichu. Zkoušel sice něco sám sesmolit, ale to, co stvořil, použil radši na strašení synka. Prostě výpadek, který by mě nepřekvapil, kdyby se jednalo o vietnamskou programátorskou firmu otce a syna a ještě by musel při výrobě otec zemřít. Po skvělém startu nějak dochází síly. Tahle absence mě tak dostala, že kvůli tomu nebudu ještě týden spát. Toliko ke kritice.

Máme tu ještě velkou spoustu místa, tak se pojďme podívat na editor misí. Editor by měl být co nejvíce user friedly (přátelský na ovládání). Samozřejmě se dá naučit s každým sebe těžším editorem, ale pak je tu riziko, že to slabší povahy vzdají. Po straně lehkosti užívání je editor od Blue Bytu přátelský, jak už tomu u věcí pod „Woknama" bývá. Ze začátku sice budete dost často listovat přiloženým HTML manuálem, ale jednoduché ovládání vám lehko vleze pod kůži. Ovládání je opravdu jednoduché, stačí nakreslit zemi, rozmístit hory, lesy, kamení a soupeře. Dát nebo nedat něco hráči a je to. Je to trochu těžší, něž jak jsem to napsal, ale ne o moc, hlavně pokud tvoříte mapu pro multiplayer. Pak opravdu skoro platí to, co jsem tu napsal. Editovat toho jde samozřejmě víc, než jenom nakreslit zemi a rozmístit po ní ztroskotance nebo něco jiného. Je to hlavně zábava a i hraní vlastní mise je něco jiného. Jako u všeho to hned na poprvé nebude ono, ale vytrvejte. Zmínil jsem se o manuálu, a proto musím dodat, že mne to velmi mile překvapilo. Nečekal jsem něco takového. Spousta firem uvolní editor lidem, ale jen někdo k němu dá i dokumentaci. Tento datadisk musím pochválit. Nějak tak si představuji pojem datadisk. Až na to zaváhání s animacemi je vážně fajn a máte-li opravdu rádi Settlers III, pak asi není o čem přemýšlet.

EX[MIKE

Vesnice: Výstavba v nezastavěné části.

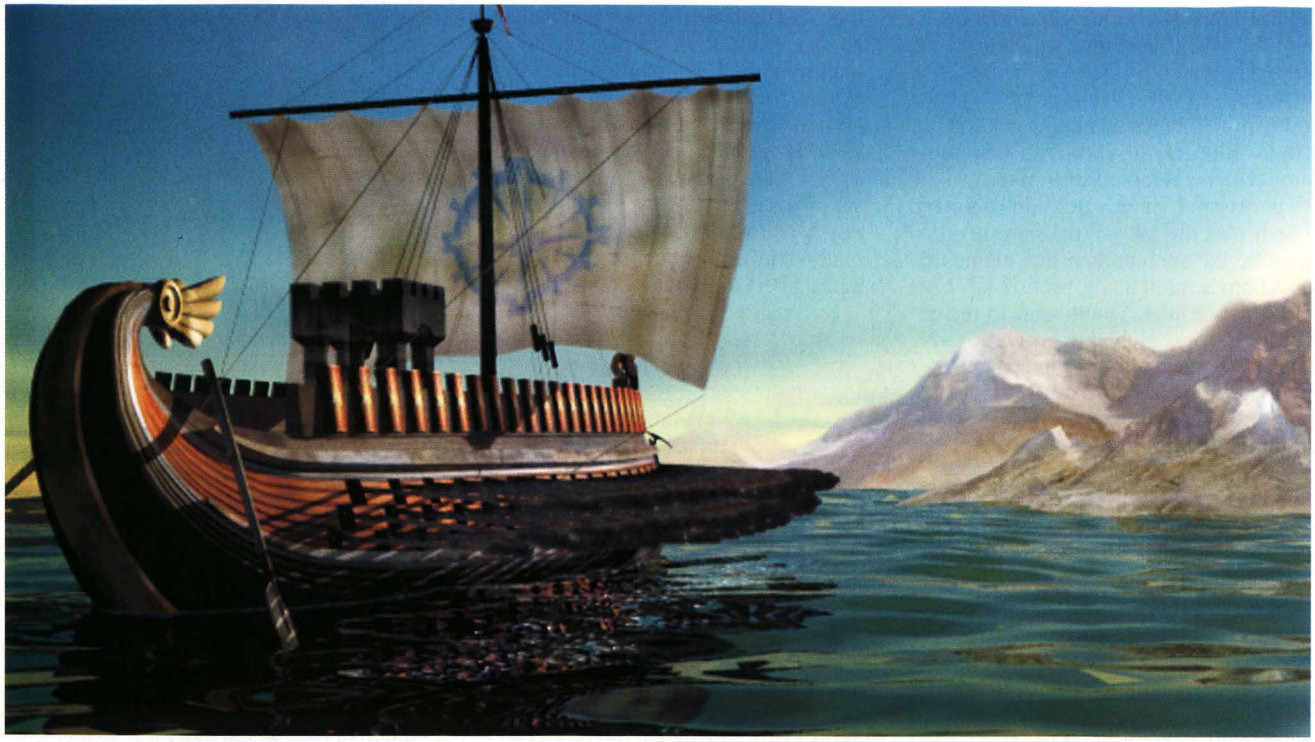
Vesnice: Střed vesnice je asi v těchto místech, okolo kterých se točí veškeré dění ve vesnici.

HRATELNOST ---------- **66 %**

- **Pro:** Kvalitní mise, editor. **Proti:** Chybějící animace.
- **Firma:** Blue Byte **Systém:** Windows 95/98 **Doporučeno:** P166, 32 MB. **Minimum:** P133, 16 MB **Harddisk:** 300 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 1 - 4. **Grafická podpora:** není. **Jazyk:** anglický.

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Settlers III.** 86%. Hra s budování a kolonizaci.
2. **Caesar III.** 81%. Strategie o budování antického impéria.
3. **Simcity 3000.** 76%. Výstavba města potřetí. Ex69.
4. **Railroad Tycoon II.** 73%. Budování železnic v roli dopravního magnáta.
5. **Settlers III: Mission CD.** 66%. Kvalitní datadisk se vším, co má datadisk mít.



Civilization: Call to Power

Rok 1999 a sedm měsíců z nebes sestoupí velký král hrůzy... Nostradamus

Milí stratégové, tento rok si napište do svých deníčků, protože úroda strategických her je opravdu veliká. Zdá se, že firmy pochopily, po čem je poptávka. Strategie, jak vyrobit dobrou strategii není tak moc složitá. Stačí si vzpomenout, které hry byly opravdu úspěšné a odpověď je na snadě. Určitě se shodneme, že je to Duna 2 a Civilizace. Napodobenin Duny existuje obrovské množství a výrobci nás stále zásobují novinkami. S Civilizací to není tak jednoduché.

Původní Civilizace způsobila obrovský šok. Tak dokonalou hru ještě nikdo neviděl. Stala se doslova drogou a stále je mnoho hráčů na ní závislých (včetně mě). Tento skvost měl na starosti Sid Mayer a firma Microprose. Ve stručnosti je moji povinností připomenou, o co šlo. Přece jenom může existovat někdo, kdo neví o čem je řeč. Takže ve hře Civilizace jste byl vůdcem určitého národa. Hra se hrála na kola, takže jste měli dost času si vše pořádně rozmyslet. Váš úkol byl vybudovat mocnou civilizaci, civilizaci, která bude schopna odolávat útokům nepřátelských národů a zároveň rozvíjet technologické znalosti, rozvíjet města, starat se o politiku, obchod a o vše, co ke správnému vládnutí patří. Konec hry bylo buď úplné ovládnutí světa a nebo odlet na nejbližší hvězdu Alpha Centauri. Možností hraní hry bylo opravdu mnoho a povídání by se protáhlo na opravdu dlouhou dobu, protože jsem u této hry strávil tolik času, až to ani není hezké. Po úspěchu Civilizace se objevila Civilizace II a různé datadisky. Šlo "již" jen o vylepšování. Byla také přidána možnost hrát po síti, což způsobilo, že mnoho drogových dealerů se bálo o kšefty a začalo se nahlas mluvit doslova o šílenství. Dodnes není přesně známo, kolik lidí skončilo v psychiatrické léčebně u Chocholouška. Není proto divu, že začaly firmy tuto situaci využívat. Tento rok jsem svědky doslova exploze "civ" her. Otec Civilizace Sid Mayer se trhnul a založil firmu Firaxis. Ta vydala také dobrou hru Alpha Centauri. Jak již název napovídá, má jít o volné pokračování ve vesmíru. My se ale budeme v této recenzi zajímat o hru Civilization – Call To Power od firmy Activision. Tak a jdeme na to.

Hned zpočátku vás jistě ohromí skvělé intro, které vás psychicky akceleruje a nutí vás zavzpomínat na starou dobrou Civilizaci. V klasickém menu máte samozřejmě možnost nastavit různé parametry a hru po síti. Tyto možnosti jistě znáte a proto je nebudu rozpitvávat. Musím vás dopředu upozornit, že jsem tuto hru opravdu hodně hrál a že mě docela chytla. Přesto jsem si dělal pečlivé poznámky o kladech a záporech. Při prvním pohledu, zjistíte, že hra vypadá úplně jinak než "Civ" (srovnávání je nutné). Pokud znáte hru Colonization, jistě my dáte za pravdu, že je graficky opravdu hodně podobná. Ovládání jednotek je odlišné

Obchod by mohl být rozsáhlejší.

Moderní válka si žádá vyspělé technologie.

a musím sdělit, že není moc dobré. Musíte kliknout na jednotku a ukázat místo přesunu, mezitím se vám u kurzoru táhne dlouhá čára, která ukazuje počet možných tahů. Nic špatné by na tom nebylo, až na to, že v pozdější fázi, kdy se hra citelně zpomaluje (rozeberu později), vám tyto čáry způsobí mnoho chybných tahů. No, možná jde jen o zvyk, ale mě se to prostě nelíbí. Teď se trochu podíváme na budování měst a jednotek. Zde je nutné autory opravdu pochválit. Máte ohromné možnosti. Budov a jednotek je veliké množství a jistě uspokojí i rejpaly. Co se mi na hře opravdu líbí, je systém vlastního stavění. Opravdu vám ulehčí mnoho práce. Stačí jednoduše kliknout na město a vytvořit seznam, co se má vyrábět. Nemusíte se tedy o město tolik starat jako v "Civ". Další ohromné vylepšení jsou otroci. No řekněte, proč trápit vlastní lidi, když můžete trápit cizí. Není nic lehčího než zaměstnat lovce otroků, kteří vám nějaké ty otroky v zahraničí odchytnou. Ale pozor, otroka nemůžete použít na všechny práce a s postupem času vám stejně uteče. Možná vám v "Civ" vadila neustálá výroba osadníků, kteří museli mimo budování měst, stavět cesty, pole atd. Zde osadníci staví pouze města, o ostatní se stará tzv. fond obecních prací. Stačí vše jen navolit. S tohoto fondu jsou stavěny cesty, pole, rybářské sítě atd. Až se vám podaří zlepšit technologii, můžete vše ještě vylepšovat. Opravdu, možností ulehčení a zdokonalování je skutku mnoho a musel bych popsat půl Excaliburu, abych mohl vše vylíčit. Obchod je také o mnoho vylepšen a umožňuje vám vytvářet obchodní trasy i se zahraničními partnery. Funguje to jednoduše. Na území vašeho státu se hojně vyskytují některé suroviny, které by se daly zpeněžit. Ukážete tedy například na město v Holandsku, zde vyberete jak jinak než květiny a ukážete si na cílové město. Počítač vám sám nabídne několik možných cest i míru výnosů. Dávejte si ale pozor (obzvláště ve středověku), stává se, že vaše karavana je přepadena a vyloupena. Co mě opravdu překvapilo je něco, co vám ukážu na příkladě. Z Lipska do Berlína jsem vyvážel bobry. Tento obchod mě dost vynášel, ale o co bylo větší překvapení, když jsem zjistil, že bobři již nejsou. Musel jsem tedy čekat, než stoupne populace. To se mi opravdu líbí, přírodní zdroje jdou skutečně vyčerpat. Tak a teď vás možná zklamu. Ač se autoři snažili možnosti diplomacie vylepšit, dle mého názoru se jim to vůbec nepovedlo. Při mezinárodních návštěvách již nehrají hymny, které dávaly staré Civilizaci jistý náboj reality. Něco mě ale udivilo a doslova šokovalo. Už jste viděli několik tisíc let před Kristem prezidenta v obleku? Ne? Tak zde je to naprosto normální (Uďo). Můžete sice uzavírat spojenecké aliance a další svazky, ale už to není ono. Aliance je ale

Můžete být vůdce

Právě v těchto dnech by oslavil Adolf Hitler 110 let. Kdo to vlastně byl? Pro miliony lidí se stal doslova Bohem, ale pro většinu lidské populace byl hrůznou noční můrou. Zaséval jen nenávist a zlobu. Musí se však uznat, že dokázal z bídou sužovaného Německa během velmi krátké doby vybudovat ohromnou silnou říši, největší, jaká kdy na naší planetě byla. Ale za jakou cenu? Za cenu zubožování a zabíjení nevinných lidí. Chtěl ovládnout celý svět prostřednictvím své vyvolené germánské rasy. Ostatní národy byly pro něj je přítěží a měly údajně na svědomí veškerý chaos na Zemi. Na mušku si bral Hitler především židy. Dodnes patří Holocaust (jak je vyhlazování židů nazýváno) mezi nejkrutější událost v historii. Co se ale do počtu obětí týče, nemůže se Hitler srovnávat s dalším masovým vrahem, Stalinem. Jeho krutost byla umocněna tím, že zabíjel nejen jiné národy, ale vraždil, a to ve velkém, své vlastní lidi. O to horší je, že se tyto krutosti odehrávaly ve 20. století a dnes na přelomu 21. století jsme svědky dalšího hromadného vyvražďování v Jugoslávii. Miloševič se jistě zařadí k seznamu těchto vrahů. Člověk je tvor nesnášenlivý a proto musíme bohužel počítat s tím, že se tyto zvěrstva budou odehrávat i nadále. Známý věštec Nostradamus předpověděl lidské rase záhubu. Je dobré, že si existuje hra typu Civilizace. Zde si můžou lidé naplňovat své mocenské sny aniž by komukoli ublížili.

Podmořské komplexy dají hře jiné dimenze. V boji na moři jsou k nezaplacení.

dobrá věc. Můžete se spolehnout, že při napadení vám spřátelený národ pomůže. Když ne vojensky, tak alespoň finančně nebo vám poskytne mapy. Když vám neposkytne nic, zaútočte i na spojence. Co se týče válčení, je opravdu citelně vylepšena inteligence nepřátel. Už není zdaleka tak snadné dobít jedno měst během dvou kol. Když vstoupíte na nepřátelské území, bere to nepřítel jako vyhlášení války, nečeká až začnete ostřelovat město, jak tomu bylo u "Civ" a okamžitě přesouvá do svých měst obrovské množství jednotek a někdy i sám útočí. Naštěstí nemusíte bojovat jen silou. Můžete protivníka deptat pomocí tajných služeb, teroristů, právníků atd.

Je lepší si protivníka nejdříve trochu "zmapovat", deptat pomocí různých špionážních akcí a když jste si jisti, že je jeho síla značně nalomena, můžete zasadit nekompromisní úder. Pokud ale chcete v klidu budovat a nikoho si nevšímat, musíte tak nebo tak za mír platit. Ještě jsem ale zapomněl zdůraznit skoro to hlavní na této hře. Nemusíte stavět jen na souši, ale i pod hladinou moří a i ve vesmíru. Tyto "světy" jsou navzájem propojeny a ovlivňují se. Využívání vesmírných stanic pro boj na Zemi není zas až tak k zahození. Americký sen o hvězdných válkách můžete dovést k dokonalosti. Nemusím snad dodávat, co že tato možnost dává hře úplně jiné rozměry. Je to prostě geniální.

Nezbývá než vše zesumírovat. Civilization - Call To Power vám jistě zajistí nejednu bezesnou noc u počítače.

Hra je značně rozsáhlejší než původní Civilizace. Vše se zde odehrává pomaleji. Vyniká propracovaností, milou grafikou a skvělou umělou inteligencí. Hudba a zvuky mohly být lepší.

Na hře se mi ale nelíbí způsob ovládání a navíc hra se v průběhu ohromně zpomaluje. Neměl jsem ještě zdaleka prozkoumanou půlku planety a již se to nedalo moc hrát. Minutové čekání na jeden tah jsem si naštěstí zpříjemňoval sledováním TV. Proto vám doporučuji konfiguraci viz. naše tabulka, ale i tak vám bude chybět svěží ovládání, dynamika a i jistá magičnost staré dobré Civilizace, která tak zůstává co do hratelnosti dle mého názoru nepřekonaná.

EX[MICHAL STRNAD

HRATELNOST ---------- 94 %

- **Pro:** Inteligence, grafika, propracovanost, mnoho nových a dobrých nápadů. **Proti:** Těžkopádné ovládání, pomalost, zvuky.
- **Firma:** Activision / Avalon Hill. **Systém:** Windows 95/98/NT. **Doporučeno:** P200, 64 MB RAM. **Minimum:** P90, 16 MB RAM. **Harddisk:** 200 – 500 MB. **Počet hráčů na 1 počítači:** 1. **Počítačů:** 2-8. **Grafická podpora:** ne. **Jazyk:** anglický

NEJLEPŠÍ PODOBNÉ HRY

1. **Civilization.** 97 %. Královna všech strategy her. Je vyloučeno, aby jí někdo překonal.
2. **Civilization II.** 95 %. Vylepšený kabát, ale stále stará dobrá.
3. **Civilization – Call to Power.** 94 %. Velmi dobrá Civilizace, která opět přináší něco nového.
4. **Alpha Centauri.** 93 %. Skvělá stavba ve vesmíru, ale ne každému to vyhovuje.
5. **Settlers 3.** 86 %. Sice jde o trochu něco jiného, ale přesto se jedná o dobrou strategii.

MIMOZÁJEM

Proč kupovat tyto hry, jsou-li jiné lepší?

Tak jste se prokousali až k části, kde na vás číhají ty horší z her současného trhu, které si nezasloužily vlastní recenzi. Excalibur totiž recenzuje pouze kvalitní hry a nabízí vám revoluční srovnání her. Orientace je tudíž konečně tak snadná, jak jen může být. Ve vlastním zájmu se proto vyvarujte utrácení těžce našetřených peněz za následující tituly, protože byste toho později pravděpodobně litovali. Ptáte se, proč tedy tyto hry nepřeskočíme a nedáme místo lepším? Odpověď je na snadě. Chceme totiž, abyste v Excaliburu nalezli komplexní přehled o pokud možno všech hrách - dobrých i špatných.

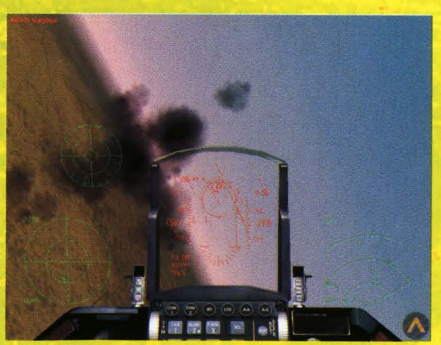
Zatímco dobré nebo třeba „jen" lepší věci dostanou místo pro recenzi, horší, nekvalitní a ty nejhorší kousky naleznete v přehledu této rubriky. Vedle koše, kam většinou patří.

Premier Manager Ninety Nine *(Gremlin).* Poněkud nepříliš originální fotbalový manažer. Žádné zásadní novinky, vše při starém. Není důvod pořizovat.

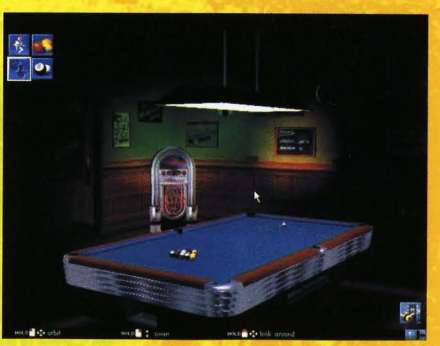
Recoil *(Electronic Arts).* Jeden další střílející 3D tančík v akci. Akční hra inspirována stovkou podobných. Zajímavá cena, nezajímavý příběh a děj. Průměr a šeď.

UEFA Champions League 1998 - 99 *(Eidos).* Příliš hardwarově náročný fotbal, jenž je prakticky nehratelný, a tím nezajímavý. Dobré scénáře, ale hodně chyb.

Blood 2: Nightmare Levels *(GT Interactive).* Datadisk, který se tak trochu nevyvedl. Velké chyby v hratelnosti i technické nedostatky. Hlavně nekupovat.



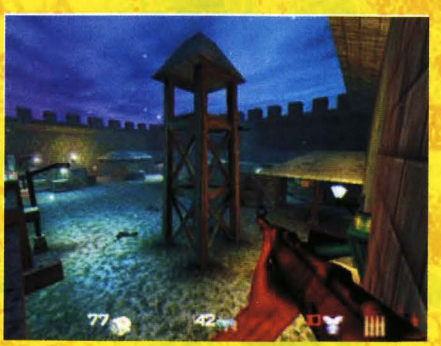
F-16 Aggressor *(Virgin Interactive).* Letecký simulátor F-16-ky. Lehce nadprůměrný produkt, který však má velké množství chyb a nedodělávek. Sporné.



Jimmy White 2: Cueball *(????).* Toto není špatná záležitost, ale naleznete v ní chyby, které hodně snižují hratelnost. Kulečníkáři berte, ostatní přemýšlejte.

Jazz JackRabiit: Secret Files *(Epic).* Nové levely pro starého dobrého králíka Jack. Problémem je, že nejsou nic moc super. Takový lepší průměr, přátelé.

Viva Football *(Virgin Interactive).* Ubohý pokus o fotbal. Celkem varující nedostatky, které velkou měrou snižují hratelnost. Nebrat. Jen máte-li pevné nervy.



Mortyr *(Interactive Magic).* Akční hra, která není zase tak špatná, ale i tento měsíc vyšly jiné a lepší. Pokud jste však příznivci akčního žánru, pak rozhodně berte.

MIMOZÁJEM

Proč kupovat tyto hry, jsou-li jiné lepší?

Expendable

Že se na střílečce nedá nic zkazit?

Temná a neprobádaná jsou zákoutí galaxie i lidské mysli. A budoucnost se stkví stejnou pohřební barvou. Přesto na oběžné dráze Země trůní mohutný vesmírný koráb, kde na výrobní lince vznikají hrdinové. Cyborgové nebo spíše androidi jsou zde vyráběni za jediným účelem - záchrana planety. Jak už to totiž chodí, zpropadení a bezohlední vetřelci přepadli naši vesmírnou hroudu a hrají si na okupanty. Kdo by je nechtěl vyhnat a osvobodit kolébku lidské civilizace? Je čas pro hrdiny. Hrát Expendable totiž dokáže jen statečný nebojácný bojovník s nervy z ocele a zakořeněným smyslem pro povinnost.

Nevím, co společnost Rage vedlo k tomu, aby nás podarovala svým podivným dítkem. Expendable je 3D střílečkou staré školy. Ve skutečnosti to vypadá tak, že vidíte svého panáčka-vojáčka z nadhledu, přičemž kamera se porůznu posouvá a skotačí, většinou proto, aby vás zmátla. To je ovšem naprosto zbytečně vynaložená práce, vzhledem k tomu, že na zmatení si vystačí hráč a jeho hrdina sám. Ptáte se po důvodu? Tím je jednoznačně děsivé ovládání.

Poznáte to hned. Objevíte se na ulici a spatříte nepřítele. Pohybovat se můžete vpřed a vzad a kupodivu nechybí ani možnost otáčet se, dělat úkroky, přepínat mezi zbraněmi, házet granáty a tlačítko střelby. Tím to hasne. Panáček neskáče, nekleká si, nemůže stříle nahoru ani dolu. Člověk by si tedy řekl, že se na ovládání nedá příliš zkazit. A to by se mýlil. Otáčení hrdiny je podobné práci toho chudáka, co v podsvětí valí svůj kámen do kopce, odsouzen, aby jeho vrcholu nikdy nedosáhl. Tuším, že se jmenuje Sysyfos. Stejně jako on, se hráč snaží zamířit na cíl, ale ono to nejde. Proč? Protože váš svěřenec se otočí jen po určitých fázích! Žádný plynulý pohyb. Kdyby tedy nepřátelé nabíhali vždy do toho správného stupně, pak by se to dalo tolerovat, ale oni si stoupnou vždy tak, že, i když to vypadá, že na ně střílíte, vlastně střílíte mimo. To se protivníkům samozřejmě nestává. Ti pálí neomylně.

Hrůzostrašnost ovládání si vychutnáte i v případě, že se snažíte něco sebrat nebo před něčím uhnout. O zahýbání při pohybu se raději ani nepokoušejte. Může se vám také stát, že zalezete někam, kde na sebe nevidíte. Za normální situace v normální hře by se z toho člověk dostal intuitivně, ale vzhledem ke kvalitám pohybu v této hře, jste prakticky ztraceni jako slepec na dně Macochy.

Abych pro samé kritizování nezapomněl na náplň hry, trochu si o ní povíme. Běháte se svým hrdinou po předem připravené trase a plníte rádoby mise. Cestu vám znepříjemňují typičtí protivníci, které znáte ze starých lepších her, s jediným rozdílem, že tito jsou v slušivém 3D akcelerovaném kabátě. Takže si běžíte, střílíte a sbíráte typické bonusy, co vypadávají z mrtvých nepřátel či rozbitých předmětů. Tím si vylepšujete zbraňové systémy a zdraví, získáváte karty k otevření dveří apod. Rozhodně nic nového pod sluncem.

Nyní se podíváme na jediné dva klady ve hře. V prvé řadě je to fakt, že autoři přistoupili k příběhu s nadhledem a soudě podle intra, a vzali to s humorem (možná při tom mysleli na heslo: "Kdo se směje naposled, ten se směje nejlíp."). I když nemám rád přílišné zlehčování sci-fi či hororu, téhle hře to ublížit nemůže. Druhým kladem je výborná grafika ve hře. Ta je navíc obzvláštněna jakýmsi plynutím "času" ve hře (teď nemyslím ten čas, za který musíte dokončit misi - to rozhodně klad není), kdy náhle začne pršet nebo kdy zničehonic přiletí nepřátelská loď a zničí kus země vedle vás. Těch zásahů do krajiny je několik - místo vesmírné lodě např. spadne letadlo. Ve hře se to projeví nejen sympatickými a efektními výbuchy, krátery, propady silnic, borcením budov apod., ale hlavně tím, že jsou vám odříznuty potencionální cesty nebo se naopak některé nové cesty otevřou. A to je ke kladům hry vše, přátelé.

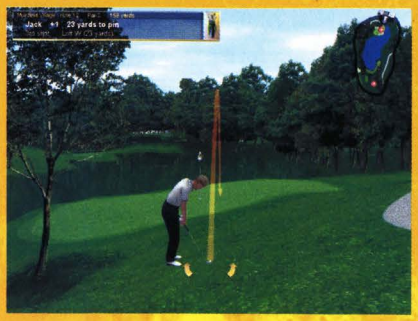
Zápory si však můžeme vychutnávat donekonečna. Špatné ovládání, zoufale nudné a nepřehledné souboje či podivná inteligence nepřátel, kteří většinou zaujmou nějaké místo a odtud střílí nebo přiběhnou až k vám a střílí do vás z blízkosti jednoho metru. Nejlepší je potom to, když se schováte za nějaký objekt v domnění, že zpoza něj budete moci střílet. Brzy poznáte, že jste žili fiktivní ideou. Vaši nepřátelé se však vámi nechávají inspirovat a také se za něco schovají. I jim se však stane, že odtud na vás vystřelit nemohou. Jejich inteligence jim však velí zůstat. A tak tam stojíte, všichni pěkně schovaní a střílíte do objektu před sebou. Pokud nevylezete vy, vetřelci také ne. Patrně jde o to, kdo má pevnější nervy. A v tom je to stejné, jako při volbě, zda koupit tuto hru či nekoupit.

Jak sami tušíte, odpověď je jasná a navíc ukryta v textu výše. Pro slabší luštitele je tu nápověda - proč je asi hra Expendable v rubrice Mimo zájem?

Škoda jen, že se výrobní tým více nesnažil. Střílečka není nikdy dost a v poslední době jich zase tolik na trhu nebylo. Že by se vracely staré časy? Nejsem proti, ale pokud by všechny reinkarnace dopadly takhle, tak raději vytáhnu z pod postele Didaktik (mimochodem, zmínil jsem se, že se hra - dle svých starých vzorů - instaluje velice, ale velice dlouhou dobu?).

EXI PAVEL ŽĎÁREK

HRATELNOST ---------- 23 %



MIMOZÁJEM

Proč kupovat tyto hry, jsou-li jiné lepší?

Jack Nicklaus 6

Výzva Zlatého medvěda

Už nevím koho napadlo dávat do her, zejména pak do názvu her, jména známých osobností. Určitě to byl nápad správný. Přilákáte tím ke své hře spoustu lidí, kteří jsou celí natěšení, že si zahrají „v kůži" svého oblíbence. Jen si vzpomeňte na Shaq-Fu nebo třeba na The Simpsons. Ovšem zkušený hráč ví, že pokud hra potřebuje takovéto lákadlo, bude někde háček.

Profesionálně jsem nejdříve nahlédl do manuálu, doufaje, že se třeba dozvím něco bližšího o onon veleznámém golfovém hráči, Jacku Nicklausovi, jehož jméno figurovalo již v předchozích pěti dílech. S úšklebkem jsem přešel výkřiky jako: „Jack Nicklaus 6 není jenom nejlepší z řady JN, ona je to jednoduše nejlepší golfová hra na světě vůbec!" a nahlédl do sekce „Fakta o Jacku Nicklausovi". Informace o něm byly sice stručné, ale zato dostačující. V tomto bodě jsem byl spokojen. Ovšem to jsem ještě netušil, že tím moje spokojenost končí.

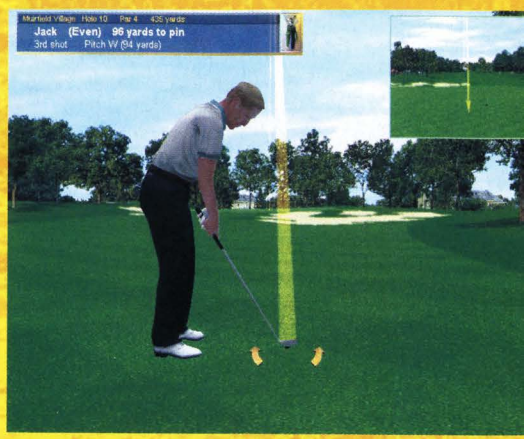
Po té, co mi hra na harddisku zabrala přibližně 300 MB, jal jsem se ji odstartovat. Po nemastném, neslaném intru, které bylo pravděpodobně stvořeno pro lidi, kteří neznají JN (to snad není možné... že by se mezi vámi našel někdo, kdo by ho neznal? Tomu nevěřím), kdy se asi dvě minuty koukáte na jeho golfové úspěchy, mi hra nabídla vcelku chudé menu. Obsahovalo golfový kurs, výběr golfisty, hru samotnou a multiplayer. V golfovém kursu můžete absolvovat šest lekcí, ze kterých stejně moc nepochopíte, takže na něj rovnou zapomeňte. Pokud si zvolíte výběr golfisty, tak vám hra nabídne osm lidiček, jejichž "ksichtík" si můžete přivlastnit a vídat ho na hřišti ve spojení s vaší osobou. Zde nenajdete nic netradičního. Můžete nastavit barvu trička (úžasné...), jméno (úchvatné...), zručnost (nepřekonatelné...)... no nebudu to prodlužovat - prostě s ním můžete udělat to samé, co před lety v Links 386.

K výběru hry samotné se dostanu za chvíli. Teď si posvítím na multiplayer. Nejvíce mne zaujala položka „Najít protihráče na serveru". „Pěkné", řekl jsem si a těšil se, jak si zapařím s nějakým člověčkem po netu. Mé nadšení opadlo ve chvíli, kdy jsem zjistil, že hra hledá protihráče na Microsoft Internet Gaming Zone, tím spíš, že veškeré pokusy o nalezení protihráče končily totálním neúspěchem (zkoušel jsem to přesně třikrát v různou hodinu). Zbývající položky jsou již méně zajímavé a týkají se pouze ovlivňování již navázeného spojení s protihráčem na Inetu. Ať jsem valil bulvy, jak jsem chtěl, nikde nebylo ani vidu, ani slechu po hře po modemu nebo serialu. Nejspíš je to podle autorů v počítačovém světě již zastaralé.

Nyní se vrátím k položce 'Game', čili hra samotná. Naskočí vám další menu, kde si zvolíte, jak budete bodováni, druh hry (Bingo-Bango-Bongo, Stableford...), sezónu, atd. Opravdu zde nechápu položky jako 'sudden death mode' nebo možnost zvolení si maximálního skóre, kterého můžete dosáhnout na jedné jamce. Jediné, co snad upotřebíte, je zvolení obtížnosti, počet protihráčů a místo, kde budete hrát (na CD jsou tuším tři). Takže se opravdu nic tak převratného ani zde nekoná.

Pak už jen stačí odkliknout 'Start' a čekat... a čekat... a čekat... Mezitím, než se nahrají všechna data potřebná pro ztvárnění vaší postavy, okolí a Bůh ví čeho všeho, si můžete jít udělat něco na zub, vyvenčit potkana, dělat nemravný návrhy sousedce a nebo jen tak sedět před monitorem a čučet do blba. A pak přijde šok. Okolí se začne neskutečně pomalu vykreslovat. Všechno se to totiž načítá ze swapu. Ale to je nejspíš moje chyba. Mám mít jako každej jiný 128 MB paměti a ne jen slabý 64 MB.

Po přibližně dvaceti vteřinách jsem koukal na pěkné prostředí a příšernou po-

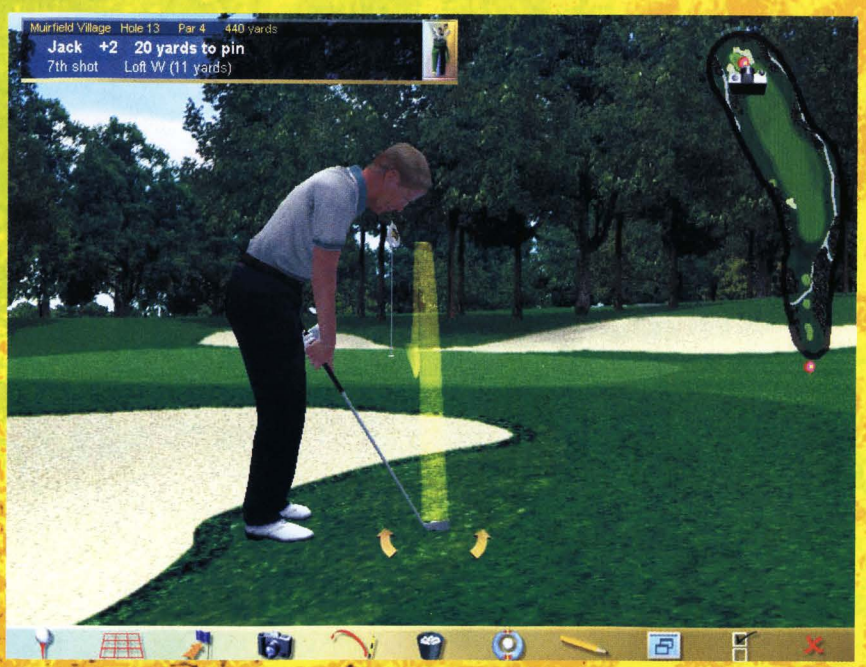


stavičku, která do okolí nezapadala jak rozměrově tak kvalitativně. Když jsem ji prvně uviděl, měl jsem pocit, že jde pravděpodobně o kříženec člověka s jakousi neznámou formou života, ale po zjištění, že podobnými deformacemi trpí i ostatní postavy jsem usoudil, že jde spíš o neschopnost grafiků.

„Ale co. Hlavní je přece hratelnost!", říkám si. Pustil jsem se s vervou do hraní a... A po hodině hraní došel toho názoru, že skutečně špatné a neoriginální hry musí mít v názvu skutečně známé a uznávané osobnosti. Problém je v tom, že tyto hry oněm osobnostem nedělají dobrou pověst. Nemá cenu, abych se tu rozepisoval nad zápory této hry, protože bych tím pravděpodobně zaplácl další stránku, na které by se jinak mohla nacházet recenze na nějakou opravdu kvalitní hru. Stačí když řeknu - RUCE PRYČ!

MISTIC JOE

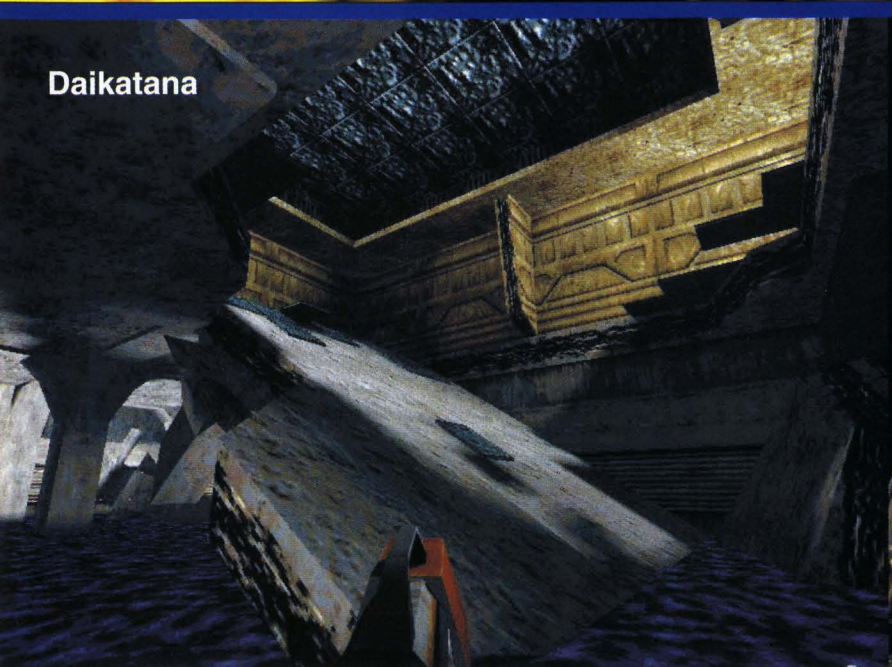
HRATELNOST ---------- 53 %



v přípravě

Podívejme se na tvář připravovaných her a utvořme si první dojem.

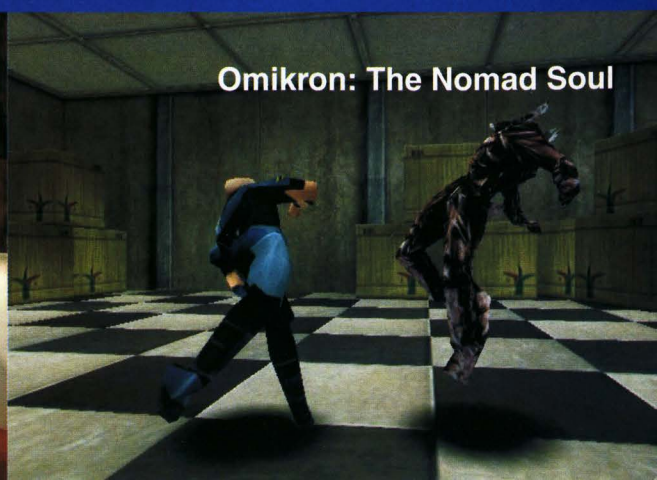
FireWolf: The Acocalypse



Daikatana

Ravenant

Ultima: Ascension



Omikron: The Nomad Soul

HEALING POTION

DIABLO II
SHENK

110

Hidden & Dangerous

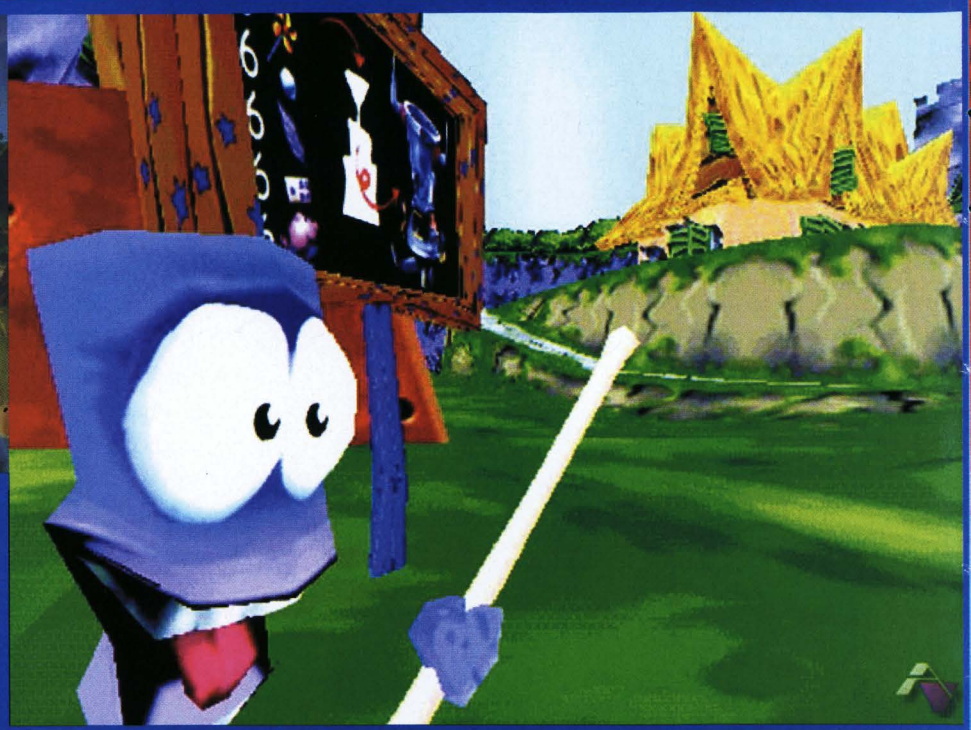
37
HOTELGRAD

Cutthroats

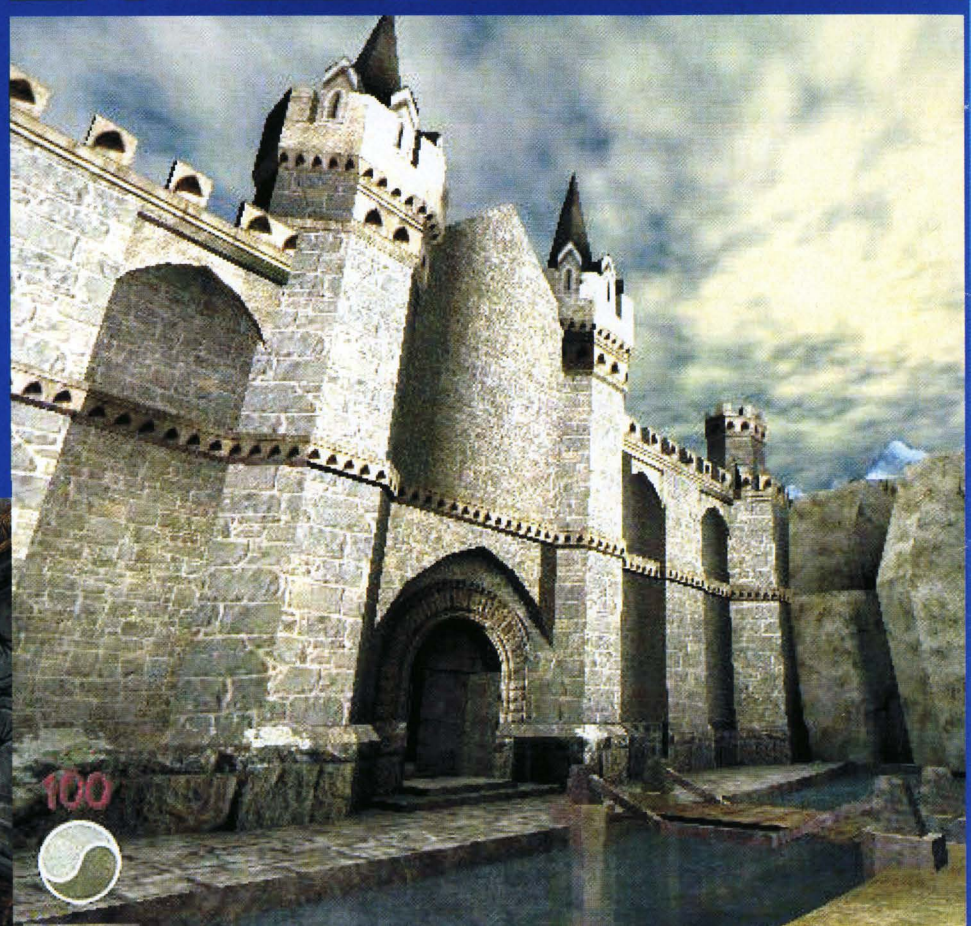
Descent 3
LASER
HOMING

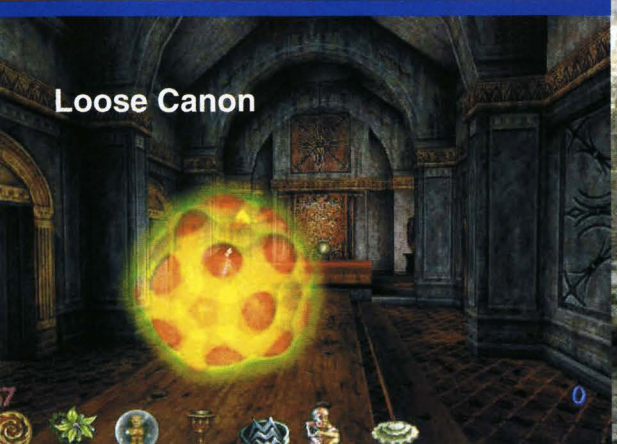
LASER

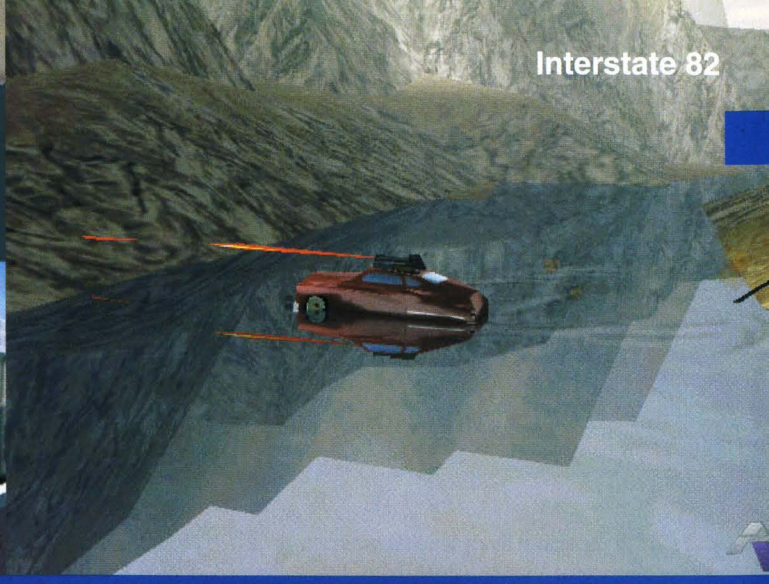
Tonic Trouble



Ultima: Ascension


100


Loose Canon



Interstate 82

Prince of Persia 3D

Oni

zaměřeno na...

České hry

V Čechách se dnes připravují špičkové hry. Co tomu předcházelo?

Ze začátku bych se chtěl omluvit, že ve svém článku vynechám hry nekomerčního charakteru, tedy tzv. freeware. I když takových her vyšlo v Čechách opravdu hodně a dost z nich stojí za to, nemáme v časopise neomezené místo, a tak se budu věnovat pouze hrám komerčně vydaným.

1993 a před ním

Na českém trhu působí malá firma Vochozka Trading, která vydává rovnou několik titulů. Čtenáři Excaliburu se už s jedním mohli setkat, tuším, že v čísle 22 nebo 23. Byl to **Světák Bob**, adventure smíchaná s textovkou na Amigu 500. Tato i jiné jí podobné hry však díky své koncepci a hlavně distribučním podmínkám neměly moc právo na život.

1994

Vychází první česká, v zahraniční konkurenci nepřehlédnutelná hra **Tajemství Oslího Ostrova**, námětem čerpající ze hry s podobným názvem, The Secret of Monkey Island od Lucas Arts. Tuhle věc vytvořil tým Pterodon Software, který nám ještě jednou o sobě dal v Čechách vědět, aby pak dlouhou dobu vydával hry pod německými distributory. TOO byl produkt se vším všudy: prodával se v barevné krabici, uvnitř byla instalační disketa a manuál.

Ta druhá Pterodonní česká věc byla znovu adventura, tentokráte však zcela jiného ražení. V **7 Dní a 7 Nocí** nešlo o žádný pirátský příběh, ale namísto toho se všechno točilo okolo soukromého detektiva Venci Záhyba, sedmi neposkvrněných dívek a jejich otce milionáře.

V tomto roce také vyšla sharewarová adventura **Mavlin: Vesmírný Únik** od tvůrců shlukujících se pod názvem Mael Software Group. Tenhle kousek se ale výše zmíněným dvěma hrám nemohl rovnat, špatná grafika + animace a z PC speakeru vyloženě PRDÍCÍ doprovodné motivy pochybné kvality.

1995

Teprve teď vyšlo českých (a slovenských) titulů trochu více. Ze začátku roku je i jedna kompilace s názvem **Triptych PC her č. 1**. Ono tam to pořadové číslo vlastně ani nemuselo vůbec být, žádný Triptych č. 2, natož pak 3 a víc se nekonal. Krabice obsahovala tři původní české hry: simulátor hracího automatu **OK Cash Machine**, průměrnou textovou hru **Muzeum Mrtvol**, a také textovou, ale ani náhodou ne průměrnou věc s názvem **Stíny Noci**. Tahle adventura patří určitě k tomu lepšímu, co bylo v Čechách sesmoleno. Skvělá atmosféra a děj dávali jinak něčemu nepříliš výraznému tu pravou šťávu.

Dále bylo vydáno **Ramonovo Kouzlo**, což byla první a dodnes jediná česká adventure hra opatřená focenou grafikou.

Ve třetím čtvrtletí vyšlo na povrch hned několik titulů. Slováci o sobě dali vědět logickou hrou **Quadrax**, obsahující 100 nijak jednoduchých úrovní. Děj se odehrával v pyramidě, ovládali jste rovnou dvě postavičky-archeology a celá hra se mohla pyšnit docela dobrou hudbou i grafikou. Českých her vyšlo více. Započala to asi **Paranoia**, první česká real-time strategie od tehdy debutujícího týmu Phoenix Arts. Paranoia byla sice znatelná kopie Duny II, ale v té době těchto kopií ještě tolik nebylo, kromě Paranoii vlastně jen Warcraft a Command & Counquer. Hra kromě renderovaných prostředí nehýřila zrovna dobrou grafikou, i přesto se stala natolik úspěšná, aby po roce vyšel její druhý díl.

JRC asi nestačilo hry distibuovat, ono muselo ještě k tomu hry vydávat. Jeho první známější titul byla vesmírná adventura od týmu Agawa, **Mise Quadam**. Ta se však kvůli nepříliš dobré hratelnosti a trochu imbecilnějším proslovům nedočkala hráčského obdivu.

V říjnu ještě Vochozka stačil vydat hru od týmu No Sence, **Dračí Historii**, o které vám tady určitě nemusím mnoho říkat. Byla to první plně namluvená česká hra, a ještě k tomu moc dobře.

1996

Rok 1996 se nejdříve ozval na Amize, kde vyšly rovnou dva dungeony. V lednu opravdu povedený **Magic Island**, kerým si Arda Team získal dobrou pověst, a v únoru **Ve stínu Magie**, který se ale Magic Islandu nemohl rovnat.

V březnu tu byl zase Vochozka, nyní ale se spoluprácí s časopisem Leo, aby mohl vydat silně neúspěšné **Leo: Žhavá Čísla**. Jestli si tento výplod koupilo více než deset hráčů, byl bych překvapen. Na minulém Invexu to lidi u jednoho stánku dostávali takřka zadarmo.

I když se říká, že kolem léta je herní svět na tituly slabý, u nás tomu v 96 roce tak nebylo. Slovensko přišlo rovnou se dvěma tituly, první z nich byla **Anathema** na PC, dungeon s enginem jen o málo lepším, než měl Wolfenstein, a Dark Seedovskou adventuru na Amigu, na jejíž název si teď už bohužel nemohu vzpomenout, ale četl jsem na ní recenzi a podle ní to stálo za to.

Rytíři Grálu a **Swigridova Kletba** zase přišly z Čech. RG byl dungeon, námětem těžící z hádejte čeho, který kromě hudby představovat velmi dobrý projekt. SK byla druhá, a zatím poslední hra Agawy. Kvalita se oproti Misi Quadam trochu zlepšila, na ostatní adventury byť i tuzemské produkce ale neměla. Co měla, byly věty „Já jsem nepodplatitel-lný.“ a „Já

BOOVIE

BRÁNY SKELDALU

HUSITA

MAVLIN

POSEL BOHŮ

SIGNUS

jsem neobměkčitel-lný.“, které tady vůbec nevypadají, v podání strážného v této hře však představují zábavu na celý večer.

Na konci roku světlo světa spatřil druhý díl strategie Paranoia, logicky nazvaný **Paranoia II**, přinášející nové artikly, lepší grafiku a hratelnost. Ve světové konkurenci už ale tolik neuspěl.

Ještě zmíním sharewarovou plošinovku **Jump!**, a první vydanou hru společnosti Space Interactive, **Turbo Speedway**, což byla dost nepovedená konverze autíčkové hry z Atari.

Space Interactive o sobě však dávala ještě nějakou dobu vědět, a to produkty nižší kvality. Strategicky se tvářící podivnost **Oil Empire**, akční hra od No Sence **Katapult** v rozlišení 800 x 600 a srandovní, ale jinak ne moc povedená mlátička **Unlimited Warriors**, díky které jste se mohli dozvědět, jaké zábavě se ve volném čase věnuje majitel Games Worldu. Tohle všechno vyšlo v rozmezí let 1996 a 1997.

1997

Na scénu se dostává více distributorů. Tradiční kmeti Vochozka Trading a JRC se o zákazníky musí prát ještě s BBS, Zima Softwarem a Signumem. Ze začátku vyšly dva projekty, slovenská adventura **Mutation of J. B.** zvýrazňující úlohu boje proti zneužívání malých dětí (teď ale nemyslím sexuálně) a česká adventura křížená s dungeonem s názvem **Asmodeus**, která se po všech stránkách opravdu povedla.

V lednu vydala BBS svou první hru, multiplatformní **Alchemix**, logičárnu s dobrou renderovanou grafikou a ještě mnohem lepší, k počítačovým hrám však trochu netypickou hudbou. Dále vyšel od Zima Software dungeon **Prokletí Eridenu**, ten měl dobré technologické zpracování, jinak ale nepředstavoval doslova nic nového pod sluncem.

Také vyšla celkově opravdu velmi dobrá adventura se scénářem od Vlado Ríši, **Gooka**. Ta tenkrát představovala opravdu silný nadprůměr, a to ve všech směrech.

Ještě o jedné firmě jsem vám neřekl, totiž o Napoleon Games, která debutovala svou Flasbackovkou **Colony 28** od 5th Dimension Teamu. Byla velmi vydařená, jen engine by mohl být založený na něčem jiném, než na animacích. Kdo neměl rychlý CD-ROM, připravil se o kus zábavy.

Potom vyšla realtime strategie **Mutarium**, což byla jedna z těch prvních, ve které jste si mohli kombinacemi vyrábět své vlastní typy jednotek. Graficky se ale prezentovala hůře a inteligencí jednotek hrozně, ale opravdu, opravdu, dost hrozně.

Vzpomínáte si na střičkého Dizziho? Tak na jeho principu vyšla hra **Edna**, která se mi opravdu líbila, namísto vajíčka s nožičkama, ručičkama, pusinkou a očičkama v ní ale ovládali starou ježibabu Ednu se sadomasochystickými sklony.

Ke konci roku ještě vyšly hry **Boovie**, kterážto byla předělávka starší logické sharewarové hry, a slovenská turn-based strategie **Spellcross**, což byla asi nejúspěšnější hra od našich východních sousedů, protože se dostala i do světa, a s celkem dobrým úspěchem. Nutno podotknout, že si to zasloužila.

Málem bych zapomněl na první dvě hry společnosti Illusion Softworks. **Léto s Oskarem** nebyla, snad mimo toho, že se jednalo o první in-home českou hru, ničím příliš dobrým. Adventury mám sice rád, ale tahle jakoby neměla šťávu. **Lurid Land** byla logická věc s kouzelníky (podobně jako projekt na Amigu, který se tuším, ale opravdu jen tuším, jmenoval **Permonie**, a o kterém vám toho moc neřeknu), SVGA grafikou a docela slušnými hardwarovými nároky, tedy co je mi známo.

A ještě na jednu hru jsem zapomněl. **Sinuhed** na Amigu. Jestli jste někdy hráli Chips Challenge, tak tohle je něco trochu složitějšího a lepšího.

1998

Phoenix Arts vyprodukoval v této době středověkou real-time strategii těžící z našich dějin, **Husitu**. Oproti Paranoiám tu byl opravdu značný kvalitativní rozdíl, a to jak ve zpracování, tak v hratelnosti. S českými dějinami toho ale Husita kromě názvu moc společného neměl.

Hru **Horké Léto** určitě všichni znáte. Byl to právě tento projekt, který započal boom obsazovat na namluvení českých her známé herecké osobnosti. Veškeré mluvené slovo měl v téhle hře na starosti Zdeněk Izer.

Vývojářské seskupení Valacirca, s jehož třemi členy jste si mohli v Excaliburu 68 přečíst rozhovor, vypustil pod hlavičkou Zima Softwaru tahovou strategii **Signus**. Byla velmi kvalitní, ale mě na ní zaujal nejvíce zvuk, který vydávali při ježdění tanky.

Čert vem tu TV Nova. Už se nám plete i do her. Hra **Riskuj!** těžila z oblíbeného pořadu právě této televize a dotvrzovala to i tím, že obsahovala REKLAMY! Jinak ale byla velmi drahá, a myslím, že to za ty peníze nestálo.

Dříve pouze knižní společnost Altar vydalo hru **Fillets** jako logickou věc spojenou s velkou soutěží pro myslící lid.

Když někdo propadne comicsům, může dopadnout i špatně. To se stalo hlavnímu hrdinovy hry **Hovniválové: Záhada Komixu**, kde se postupně dostal do čtyř kreslených příběhů. A jak zněl slogan hry, „Je to síla.“

Spíše na podzim vyšly čtyři další projekty. Nebudu se o nich moc rozepisovat, protože je asi ještě všichni máte v živé paměti.

Brány Skeldalu byl mimořádně povedený dungeon, na který se dlouho čekalo, **Polda** reagoval na úspěch Horkého Léta, hra **Posel Bohů** byla adventure viděná z vlastního pohledu a **Argo Adventure** seriózně vypadající česká rendeovaná adventure.

Úplně na konci tohoto článku se chci ještě zmínit o jedné hře, autíčkovém závodění **Power Up!**, jehož plná verze nám byla poskytnuta přímo od jejího hlavního programátora, Marka Čichoně. O tomto kousku se něco víc dozvíte v příštím čísle.

EX[MAESTRO VIRGILIUS

MUTARIUM

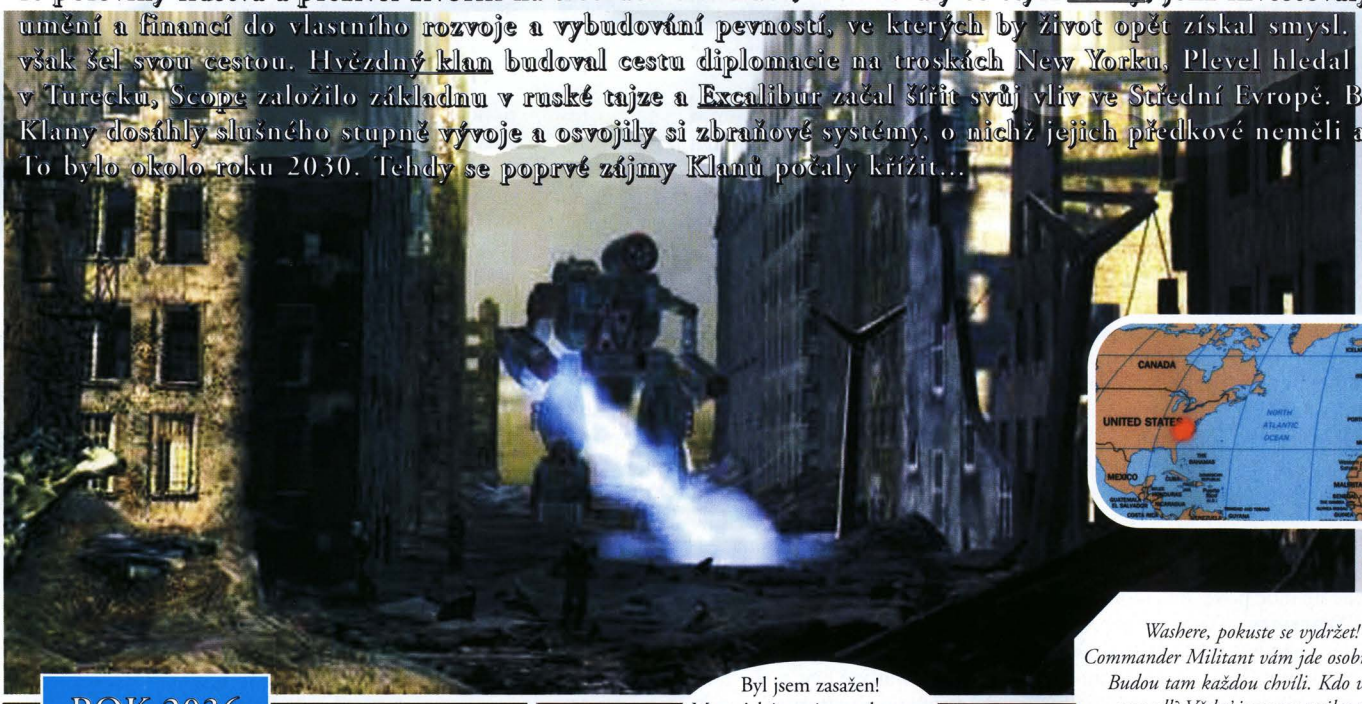
PARANOIA

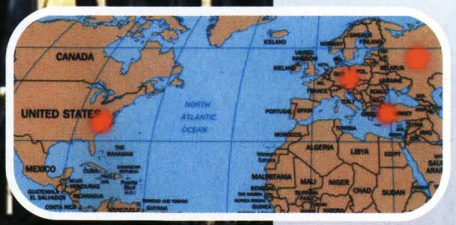
POLDA

VÁLKA KLANŮ

Píše: Pavel Žďárek * Grafika: Pavel Žďárek * Seznam použitých screenshotů uveden dole.

Rok 2036 přinesl lidem na Zemi jen zkázu a utrpení. Zatímco pád meteoritu v roce 1999 způsobil vymření dobré poloviny lidstva a přeživší živořili na troskách civilizace, zformovaly se čtyři Klany, jenž investovaly zbytky sil, umění a financí do vlastního rozvoje a vybudování pevností, ve kterých by život opět získal smysl. Každý Klan však šel svou cestou. Hvězdný klan budoval cestu diplomacie na troskách New Yorku, Plevel hledal budoucnost v Turecku, Scope založilo základnu v ruské tajze a Excalibur začal šířit svůj vliv ve Střední Evropě. Brzy všechny Klany dosáhly slušného stupně vývoje a osvojily si zbraňové systémy, o nichž jejich předkové neměli ani potuchy. To bylo okolo roku 2030. Tehdy se poprvé zájmy Klanů počaly křížit...





pokračování příště

allstar

AllStar prodejna:
Šumavska 19, 120 00 Praha 2 - Vinohrady
Tel: 02 - 2425 5505, 08, Fax: 2425 7357, Email: info@allstar.cz

CENOVÝ TIP

CD ROM 36x Creative	1409,-
CD ROM 40x Creative Infra	1714,-
Monitor 14" Color SVGA	3999,-
FaxModem 56K int.Genius	1436,-
FaxModem 56K ext.Genius	2448,-
Creative Gamepad Cobra USB	676,-
Sound 16 stereo, 3D	547,-
SoundBlaster 64 PCI	890,-
SoundBlaster Live 256Value	2550,-
Sonic Impact S90,PCI 3D	912,-
VGA 8MB AGP OpenGL comp.	1272,-
DiamondViper 550,16MB,AGP	4811,-
CD-RW Artec 2x2x6x + sw	8495,-
Barevná tiskárna Lexmark	3217,-
Reprc Genius 36W stereo, akt.	320,-
Reprc Genius 72W stereo, akt.	399,-

Graphics Blaster RIVA TNT
Nejvýkonnější grafická karta pro masový trh! Je postavena na čipu nVIDIA RIVA TNT, který přináší výkonnější realistické zrychlení 2D/3D grafických aplikací. Maximální rozlišení 1900x1200 při 32-bit hloubce barev je podporováno 16MB rychlé paměti.

3.690,- SUPER CENA

nejlepší ceny přestaveb PC
např. na Pentium 233MMX za 3922,-
a k tomu zvuková karta zdarma

CD-R medium Philips, Samsung
44,-

Scannery Genius za nejlepší ceny
ColorPage View 4800dpi 1932,-
ColorPage ViewPro 9600dpi 2555,-
ColorPage Vivid+ 4800dpi 3476,-
ColorPage VividPro II 9600dpi 2540,-
www.allstar.cz

3D Banshee DTEC 16MB,AGP
3.499,-

3D Banshee CreativeLabs - 16MB SDRAM
Karta je postavena na novém čipu 3Dfx Interactive pojmenovaném Voodoo Banshee. Spojuje 2D 128bit grafiku s podporou 3D akcelerace Voodoo2. Obsahuje také podporu pro Glide a Direct3D. 3D Blaster Banshee je v provedení AGP a PCI.
3.999,- AGP verze

počítače na splátky od 320,- Kč za měsíc

Přestavíme Vaše PC z čehokoli
na Pentium 233 MMX	3922,-
na Pentium 300 MMX	4581,-
na Celeron 300A MMX	4656,-
na PII 350MMX	11787,-
na PII 400MMX	17524,-
na PII 450MMX	23769,-

Počítačové sestavy AllStar
velmi krátké dodací lhůty

AllStar Classic 233MMX - ZVUKOVÁ KARTA ZDARMA
sestava obsahuje procesor IBM 233MMX, 16MB RAM, HD 3.2GB Ultra DMA, barevný SVGA digitální monitor 14", FD 1.44MB, VGA kartu PCI, klávesnici a myš
14.753,-

AllStar GameStation 300 3D MMX - Banshee 16MB uvnitř
sestava obsahuje procesor K6 300 MMX s podporou 3D instrukcí, 32MB SDRAM 100MHz HD 3.2GB Ultra DMA, barevný SVGA digitální monitor 15", zvuková karta 16 3D CD ROM 36speed, FD 1.44MB, 3D Banshee 16MB AGP, klávesnici a myš
22.770,-

AllStar Profi 300A MMX - ZVUKOVÁ KARTA ZDARMA
sestava obsahuje procesor Intel Pentium II Celeron 300A MMX s interní cache 32MB SDRAM, HD 3.2GB Ultra DMA, barevný SVGA digitální monitor 15" CD ROM 36speed, FD 1.44MB, VGA kartu 4MB AGP, klávesnici a myš
20.155,-

HI FI Star
Největší výběr PC repro-soustav Creative, Yamaha, Labtec, Genius Teac, Arowana a další za super ceny.

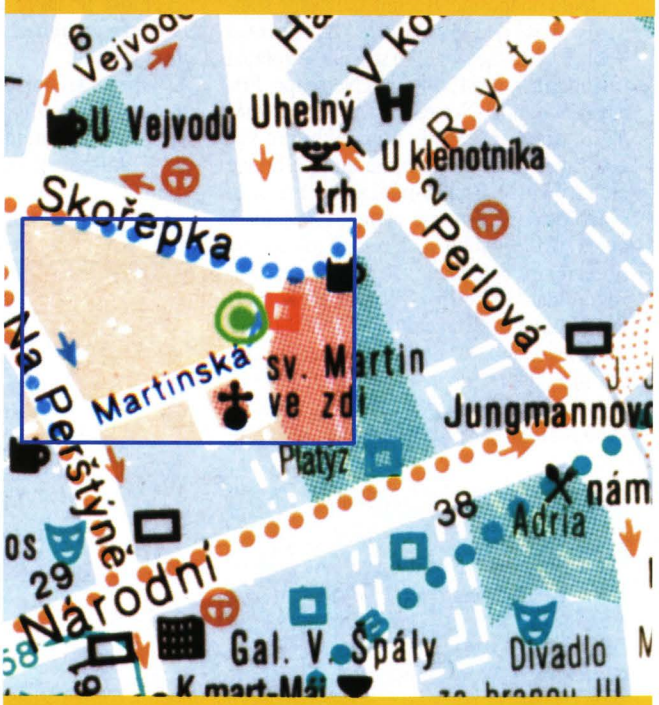
HORROR - SCI-FI - FANTASY
Ducháček
Pohlédněte do temnoty a nechte nás roztrhat Vaši duši ocelovými háky.

Starší čísla a informace získáte na adrese:
Ducháček
Tupolevova 516
Praha 9 - Letňany
199 00
www.mujweb.cz/zabava/Duchacek

Ducháček 36 vychází v srpnu 1999!

TVŮJ SPECIÁLNÍ OBCHOD
Klub 602, Martinská 5, Praha 1. Tel.: 265 162
Otevřeno: Po-Pá 10-12 a 14-17 hod.

NOVÉ I STARŠÍ EXCALIBURY



NOVÉ I STARŠÍ CD-ROM
Speciální dodávky přímo z redakce!

Browser Opera

Formule 1 mezi prohlížeči

Jak jsem se již zmínil v rubrice ON-LINE, internetový prohlížeč Opera vyhrál v testu prohlížečů a porazil tak běžně využívané browsery. Jistě si asi říkáte, proč Operu tak vychvaluji. Důvod je prostý, a to je rychlost, rychlost a zase jenom rychlost. Opera zabere na vašem harddisku pouhé 2 MB a má i minimální nároky na hardware (stačí i 386).

Historie Opery

Operu nejprve vyvinula v roce 1994 nám známá telekomunikační firma Telenor (tento norský operátor patří v České republice mezi největší providery). Zprvu sloužil pro interní potřeby, protože zaměstnanci potřebovali "něco rychlejšího" a když se objevil úspěch, založili si autoři vlastní firmu Opera Software. Cíl firmy byl jasný: vylepšování Opery tak, aby byla schopna konkurovat Exploreru a Netscapu. Opera Software začal doslova chrlit nové verze a to prakticky s měsíční pravidelností.

Vlastnosti

Opera podporuje všechny uznávané standardy W3C (HTML 2.0, HTML 3.2, Java Script). Občas se stane, že stránka se zobrazí trochu jinak, než Explorer a Netscape. Příčina je v tom, že Netscape i Explorer si standardy trochu přisvojily a upravily pro své potřeby. Opera samozřejmě umí přehrávat hudbu a video. Zná i e-mail a diskusní skupiny. Využívá úsporně paměť, čímž dosahuje skvělé rychlost a nemá problémy s otevřením více oken. Do Hot listu si můžete přidat své oblíbené položky (obdobný Bookmark). Má také funkci ZOOM, pomocí které můžete dokument zvětšit nebo zmenšit od 20 % do neuvěřitelných 1000 %. Vyplatí se vám používat klávesové zkratky, které práci ještě více zrychlí. Co se týče zobrazování češtiny, vyskytují se občas problémy (stejně jako u Netscapu). Tento problémy vyřeší instalace českých fontů do Opery. Menu Opery nabízí opravdu široké možnosti. Můžete zde nastavit, jak se má dokument prohlížet. Například správné nastavení kvality obrázků, zvuků a práci s cache pamětí dokáže udělat z Opery doslova blesk. Možností různého nastavení je zde daleko více než u ostatních prohlížečů.

Další skvělé vlastnosti poznáte, až budete stahovat soubory. Opera vám nabídne přehledné okno, kde máte možnost vidět vše, co stahujete, s přehledem různých informací. Nevím také, jak jste byli spokojeni se stabilitou Exploreru, ale mě se často stávalo, že se zasekl, byl pomalý a nebo se úplně zhroutil. To se u Opery stává málokdy. Zkoušel jsem například otevřít jednu stránku v Exploreru a ten ji otevíral pomalu, nebo ji neotevřel vůbec. Neměl jsem trpělivost a spustil jsem Operu. Ta fungovala bez problémů. Můžete si otevřít kolik oken chcete a stejně kvalitně drží. Stránky zobrazované Operou jsou sice poněkud chudší, ale rychlost je často důležitější, a to zvlášť v České republice, kde si musíte hlídat každou minutu.

Operu si můžete stáhnout na adrese (www.operasoftware.com) a vyzkoušet. Také nás zajímají vaše názory, připomínky a zkušenosti s Operou, které rádi otiskneme.

EX[MICHAL STRNAD

ZOOM: Opera umožňuje změnu měřítka!

Porovnejte: Nahoře Opera, dole Explorer.

PRO A PROTI

Pro: Daleko rychlejší zobrazování, větší možnost nastavení, rychlejší přenos dat, rychlé a přehledné ovládání, podpora všech standardů, přehledný způsob stahování, stabilita, možnost zvětšování textu, malé nároky na hardware, zabírá pouze 2 MB.

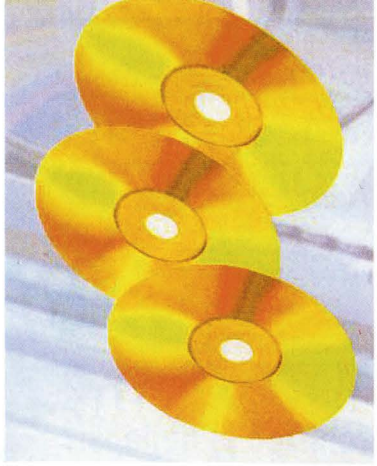
Proti: Problémy s češtinou, jednotlivá okna se zobrazují pouze v Opeře a ne na ploše.

strana chybí

strana chybí

PC NEWS

To nejnovější ze světa PC



Delší CD jistě usnadní práci pirátům.

80 minutové CD vás jistě potěší

Firma Memorex oznámila zahájení dodávek 80 minutových CD-R disků. Tato média jsou založena na kvalitnější záznamové vrstvě, která umožňuje jemnější zapisovací spirálu a tím pádem se na jeden disk vejde až 80 minut hudby nebo 700 MB dat. Tato kapacita je využitelná nejen k záznamu většího množství dat, ale také k zálohování hudebních a datových disků, jež mají hrací dobu delší než 74 minut. Cena se má pohybovat okolo 70 Kč.

Reklamace zboží není bez problémů

Zvykem v naší zemi je špatný přístup k reklamacím. Firmy chtějí prodat za každou cenu, ale aby se o zákazníka staraly, to už je nezajímá. Typickým příkladem je chování firmy Mironet. Tato firma vyřizuje reklamace obvzláště zajímavým způsobem. Lidově řečeno, reklamace nevyřizuje vůbec. Tento zcela neprofesionální přístup jejich pubertálních prodavačů a nezájmem majitelů jistě tuto firmu brzy odsune do historie. Budeme nadále sledovat i jiné firmy.

Platba mobilem

Firma Coca-Cola představila svůj nový automat na nápoje. Konečně nemusíte mít drobné mince. Je to tak jednoduché. Prostřednictvím vašeho mobilního telefonu zašlete SMS zprávu na číslo, které je uvedeno na automatu. Poté vám automat velmi rád vydá váší oblíbenou colu a z vašeho účtu se odečte příslušná částka. Je jen otázkou času, kdy se firma dohodne s některým z operátorů.

SMS umožní hasit žízeň.

Windows 2000

Microsoft oznámil datum uvedení další beta-verze systému Windows 2000. Zatím je tajeno konkrétní datum, ale očekává se duben až květen. Finální podoboba má být v prodeji zřejmě v říjnu. Oficiální zdroje z Microsoftu dosud mlčí, zřejmě pod vlivem předchozích verzí, které se také oproti původním plánům zpozdily.

Konkurence MP3? Děkujeme, nechceme!

Firma RealNetworks již nechce podporovat přehrávače MP3. Spolu s IBM se dohodli na vývoji konkurenčního formátu EMMS, ale s lépe zajištěnou ochranou autorských práv. Díky tomu získala tato aliance podporu řady amerických hudebních producentů (BMG, EMI, Sony Music, Warner Music). Hudba bude v prodeji pouze v obchodech a nepůjde stáhnout z Interentu. Velmi aktivně se také chová Microsoft. Ten však nedávno oznámil svoji vlastní konkurenční technologii Windows Media Technology 4.0. Microsoft uvádí pokročilou kompresní technologii (až 2krát účinnější než v případě MP3) i ochranu proti pirátství. Beta-verze je na (www.microsoft.com/windows/windowsmedia).

Microsoft Office Plus

Je k dostání i v tuzemsku. Jedná se o sadu doplňků k lokalizované verzi MS Office 97 CZ. Každý nový zákazník Office získá tyto doplňky zdarma. Obsahem doplňků jsou přitom zejména šablony (formuláře pro placení daní), některé „service packy" a kolekce aplikací tuzemských firem. V posledním případě se jedná zejména o programy ekonomického charakteru (automaticky stahovaný kurzovní lístek, výpočet daně z příjmu, nástroje pro fakturaci a plánování) a o anglicko-český slovník.

Železný odvolán

Dne 19.4. na valné hromadě vlastníku TV Nova, bylo rozhodnuto o odvolání stávajícího ředitele Železného. Americká společnost CME, mu nejspíše zabrání, aby dál vedl komerční televizi Nova. Ten člověk také někdy musí spát, takže počkáme, až odejde, a jednoduše ho nepustíme dovnitř," řekl prezident firmy Fred, který sice ocenil, že se Železnému podařilo vystavět jednu z nejúspěšnějších komerčních stanic na světě, ale soudí, že nyní již nastal čas, aby odešel. Prezident CME tvrdí, že ČNTS chce dále pokračovat v tvorbě programu Novy, ale už s někým jiným. Budeme se zájmem sledovat, jak boj o Novu vlastně dopadne.

stručně

Vyplatí se být první
Štěstí běhá po světě. Přesvědčil se o tom i Ehud Gavron, který si v roce 1994 nechal zaregistrovat doménu wallstreet.com. Sázková společnost Players Sportsbook and Casino odkoupila tuto doménu za neuvěřitelný milion dolarů.

Úsměv na mobilu
Společnost Eurotel uvedla na trh novou sadu GO STAR s telefonem Philips Savvy, který umožňuje zasílání různých grafických značek připojených k SMS zprávám. Pokud se odešlou na normální telefon, převedou se na klasické symboly používané na Internetu.

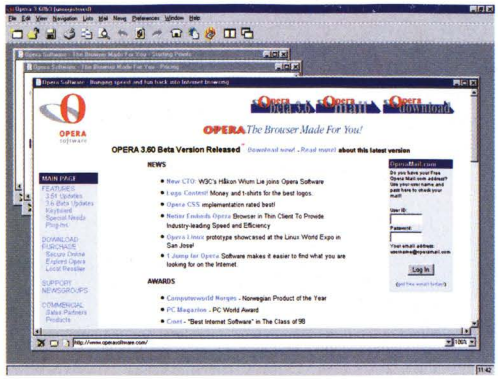
Bit Prague bez úspěchu
Doslova propadákem se stal pražský Bit Pague. Výstaviště zelo prázdnotou, hlavně díky špatné propagaci.

Nová karta ATI Rage 128 Pro
Kanadská společnost ATI je známá velmi rychlými grafickými čipy. Nový čip má být ještě o 50% rychlejší, zejména zvýšením taktu a podporou sběrnice AGP 4x a rychlou 32bitovu grafikou, která již u Rage 128 dosahovala výborných výsledků. V prodeji by se měla karta objevit během léta.

Excalibur

ON-LINE

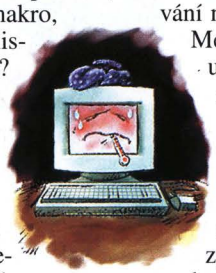
Surfujte s námi



Opera: Nová volba v prohlížení stránek.

Pozor na mutantní vir Melissa

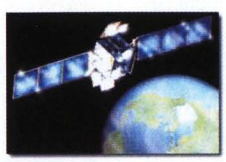
Jednoho dne vám přijde normální e-mail a k němu příloha pro MS Word. Samotný mail je neškodný, ale právě příloha obsahuje makro, v němž je virus Melissa. Co to vlastně dělá? Nemusíte se bát, že vám něco smaže či zničí. Po aktivaci si Melissa vybere 50 e-mailových adres z vašeho seznamu a vesele tam pošle sebe a seznam porno hesel. Problém je v tom, že si příjemce myslí, že je e-mail od vás a proto mu důvěřuje.



Jak se bránit? Pokud máte obyčejný textový editor, který neumí makra, máte vyhráno. Problém je u programu Word. Přestože máte zapnuté varování na přítomnost maker, Melissa tuto ochranu umí vypnout. Hlavně neotvírejte e-maily, které mají subjekt „Important message From:“ doplněný o jméno a příjmení odesílatele a v textu zprávy je potom uvedeno „Here is that document you asked for ... don't show anyone else ;-)“ Další informace o Melisse: **(www.melissavirus.com).**

Další velmi rychlá možnost připojení

Společnost EUnet nabízí tzv. turbointernet - EUnetSAT. Princip je docela jednoduchý. Ve stručnosti: je známo, že většina uživatelů daleko více dat přijímá než odesílá. Toho je zde právě využito. Požadavek odešlete po modemu, ale přijímáte satelitní anténou. Odezva je sice trochu delší, ale pak se můžete těšit na přenosovou rychlost 1 MB/s a brzy i 2 MB/s. Používáte normální browser. Musíte mít však příslušný software, který je s kartou dodáván. Počáteční investice je tedy za komplet i s anténou okolo 30 000 Kč. Měsíční poplatek je



téměř 5000 Kč a v tomto paušálu je 15 hodin provozu zdarma. Každá další minuta stojí osmdesát haléřů. Navíc je zde ještě jeden podstatný náklad a to je poplatek za telefon. Když si to tak spočítáme, žádný velký zázrak to není a využijí ho snad jen ti, kteří potřebují stahovat velké množství dat.

AltaVista se vylepšuje

Tento velmi dobrý vyhledávač má opět jednu novinku. Jedná se o službu Media Finder, která vyhledává fotografie. Novinkou je však vyhledávání video a audioklipů. AltaVista se chlubí, že jejich databáze obsahuje až 17 milionů položek. Najdeme zde formáty MP3, RealAudio, WAV, QuickTime, MPEG a další. Vše se nalézá na serveru **(www.altavista.com).**

Který prohlížeč je nejlepší?

Nezávislé konsorcium W3C testovalo internetové prohlížeče a došlo k překvapivým závěrům. Na prvním místě se umístil prohlížeč Opera, která vyniká jednoduchostí a rychlostí. Navíc zabere na harddisku opravdu málo místa. Možná si to neuvědomujeme, ale Opera je již delší dobu hodnotná alternativa dvou „titánů“. Na druhém místě se umístil prohlížeč Microsoft Internet Explorer 4.5. Překvapivé je, že poslední verze Explorer 5 neměla tak velký ohlas. Na posledním místě je poslední verze Netscape Navigatoru. Jak je vidět, tento test vyvrací veškeré pochybnosti. V rubrice Technologie najdete minitest skvělého prohlížeče Opera. Ke stažení na **(www.operasoftware.com).**

Internet není všechno, zkuste BBS

Po masovém rozšíření Internetu se jaksi pozapomnělo na existenci BBS. Umožňuje stahování souborů jako FTP, ale i další služby a to zcela zdarma a bez reklam. Jediné, co potřebujete, je modem a potřebný software. Pracuje se v textovém režimu. Naštěstí Windows 95 i 98 mají komunikační program HyperTerminal, který nám to umožní. Na Internetu si můžete stáhnout několik adres na BBS. U nás jich existuje stále velké množství, protože „bébéesky“ jsou starší než vaše oblíbené Internetové služby. Internet je jistě zajímavější, ale někteří lidé nedají na BBS dopustit.

www.imotorhead.com — STRÁNKA MĚSÍCE

Webová stránka britské rockové legendy Motörhead je výbornou ukázkou toho, jak by měla vypadat prezentace jakékoliv hudební skupiny na Internetu.

Úvodní strana nabízí odkazy na všechno aktuální, co se kolem kapely děje, a samozřejmě odskoky na ostatní části stránek. Potud nic neobvyklého.

Celková nabídka obsahu však převyšuje běžné očekávání. Fanoušci zde naleznou nejen kompletní diskografii (nyní v rekonstrukci), rozhovory, informace o turné, historii kapely a šílenou

soutěž tetování s motörheaďáckým motivem.

Nejlákavější je však nabídka ram souborů, které lze v dobré kvalitě přehrávat rovnou přes modem. Jsou zde prezentovány exkluzivní živé nahrávky a spousta dalšího. Přičteme-li možnost pokládat kapele otázky, které skutečně zodpoví, nechybí zde vůbec nic. **-pž-**

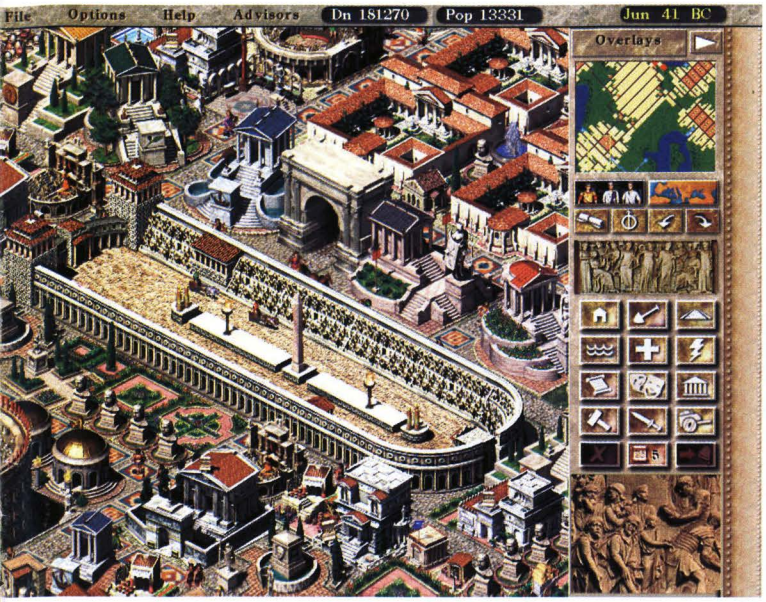
Vše, co zajímá českého muže, na **(www.mujweb.cz/zabava/menin).** Svět filmu na **(www.vismag.com).** Partnery z celého světa najdete na **(www.kiss.com)** a sex kdy, kde a za kolik na **(www.worldsexguide.org).** Stáhněte si, co vás napadne, na **(www.jumbo.com).** Česká rocková skupina **(www.mujweb.cz/zabava/INFERNO),** romantické duše jistě potěší **(www.valentine.com).**

Excalibur

rubriku připravil Michal Strnad

JINÝ SVĚT

Co nového ve světě odpůrců Windows?



Hry pro Macintosh

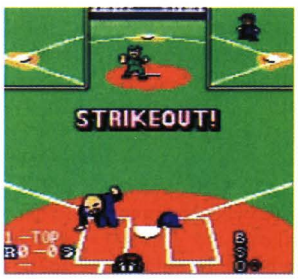
Poslední dobou se počítače Macintosh dostávají do popředí zájmu, a to hlavně díky aktivní propagační činnosti výrobců. V důsledku toho se také objevuje stále větší počet výrobců herního softwaru, kteří na Maca nezapomínají. Vlastníte-li právě zmiňovaný stroj doma a chybí vám na něj hry, věřte, že není jednodušího, než si je pořídit. A opravdu můžete vybírat podle své chuti, neboť na Macu jsou zastoupeny všechny důležité herní žánry od strategií (Caesar I - III, Lords Royal Collection, Warcraft II), akčních her (Wolfenstein 3D, Descent II, MechWarrior II), sportovních (Indy Car Racing II, Virtual Pool) až po adventure či RPG (Fallout, Quest for Glory V: Dragonfire). Stačí jen vybírat.

Neo Geo Pocket Color

To je přesný název kapesní herní konsole, která si vedle GameBoye a Game.comu říká o pozornost. Výrobcem je firma SNK, která uvedla, že uvedení na americký trh proběhne v dubnu tohoto roku. To se i stalo, takže nyní je 16-bitová konsole již v prodeji. Vzhledem k tomu, že je silnější, menší a jasnější než GameBoy, dá se očekávat velký souboj.

Systém se prodává za sympatickou cenu 79,99 amerických dolarů. Dostupné herní tituly jsou následující: King of Fighters - R2, Puzzle Bobble Mini (Bust-A-Move), Samurai Shodown, Baseball Stars Pocket, Pocket Tennis, Neo Cherry Master, Neo Dragon's Wild, Neo Mystery Bonus, Crush Roller Pocket a Neo Geo Cup '98.

Neo Geo Pocket Color využívá display ve formátu TFT a dokáže zobrazit více než 146 barev z palety 4.096 rozdílných barev. Poháněn je dvěma AA bateriemi, které zaručují přes 40 hodin hraní. Dále obsahuje zálohovou baterii, hodiny, budíček, kalendář a dokonce také horoskop.



Tajné plány Segy

Na poslední tiskové konferenci Sega odhalila svůj plán na invazi konzolí Sega Dreamcast na americký trh. Vše vypukne 9. září 1999, přičemž cena jedné konsole by měla být 199 dolarů.

Pro nás je důležitější, že 10 nebo 12 herních titulů bude v době prodeje na Dreamcast k mání. Jde o tituly Sonic Adventure, Super Speed Racing, NFL Football, NBA Basketball, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3, Power Stone, Castlevania, Soul Calibur, Ready to Rumble. Okolo 30-ti titulů by mělo být k dispozici okolo Vánoc. Na rok 2000 se již počítá se stovkou her.

Sega Dreamcast má vbudovaný 56k modem, ale bližší informace okolo využití Internetu skrze Dreamcast hodlá Sega odhalit až na E3. Prodejní odhady jsou velice optimistické, neboť u Segy věří, že do září bude "předobjednáno" 200 tisíc Dreamcastů.

PSX hry na PC!

Bleem! Toto není citoslovce nevolnosti, ale název pro emulátor, který by měl umožňovat hraní PlayStationovských her na PC. Demo, které naleznete na našem cover CD, sice ještě nepodporuje 3D grafiku, ale alespoň vám umožní udělat si obrázek o tom, jak tento software pracuje a co se od něho dá očekávat. Pokud se výsledný produkt ukáže skutečně využitelný, znamenalo by to patrně velikou revoluci na herním trhu. U Sony by možná měli zbystřit, nemyslíte?

Hrůza z PSX

Po úspěchu Resident Evil 2 se na PSX objevuje další zajímavá hororová záležitost. Jde o hru Silent Hill, která si klade za cíl svého předchůdce překonat, a to i porcí děsu.

stručně

Převaha na trhu

Souboj dvou velkých konkurentů - firmy Nintendo a Sony - o prodejnost konsolových titulů vychází nerozhodně. Zatímco Bondovka *Golden Eye* pro N64 je nejprodávanější hrou, tituly pro PSX mají více pozic v první desítce. Zatím je to tedy remíza.

Více o PSX 2

PSX 2 by měl být 128 bitový, měl by zvládat 75 milionů polygonů za sekundu, neměla by chybět DVD mechanika a MPEG, což by mělo mít za následek, že na svém stroji můžete přehrávat filmy i muziku. Navíc zůstane plná kompatibilnost s původním strojem. Datum uvedení na trh je však stále daleko.

Harvest Moon 64

Majitelé SNESů, kteří si oblíbili hru Harvest Moon a kteří poté upgradovali na N64, si mohou začít spokojeně mnout ruce. Právě verze na N64 se právě dokončuje. Jde o strategii/RPG, kde ovládáte hrdinu, jehož rodiče mu odkázali farmu. On se musí nejen o chod domácnosti postarat, ale navíc si musí najít ženu! Výrobci slibují rozlehlejší svět než v originále, přes 50 charakterů, zvířata, rostliny...

rubriku připravil Pavel Žďárek

Excalibur

IN OUT

Od čtenářů - pro čtenáře

Vážená redakce, koupil jsem si nové číslo Excaliburu 69 a hned na druhé straně jsem se dozvěděl, že jeho součástí je i první číslo nového časopisu Joystick.

Já jsem však měl u tohoto Excaliburu přibalený jiný Excalibur a to č. 53, které již dávno mám.

Zřejmě se jedná o omyl a pokud se vám povedlo dát tento starý Excalibur do všech výtisků, doufám, že se alespoň v příštím čísle všem vašim čtenářům omluvíte. Jinak se mi váš časopis líbí až na tu cenu. Přece jenom jiní stojí stejně a mají jednou tolik stran, já jsem za svých 150 Kč dostal časopis se 68 stranami + jeden starý, který mi je k ničemu.

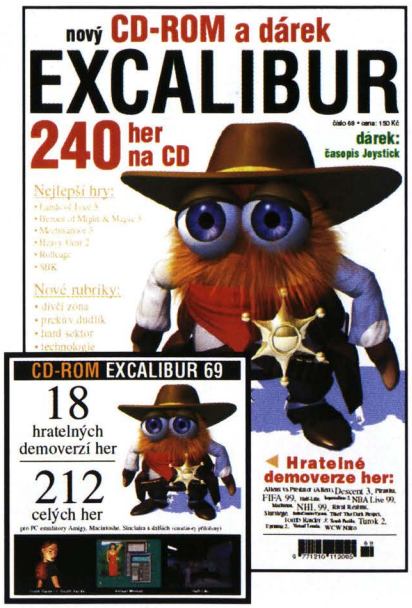
S pozdravem Pavel Šťastný, Chomutov

Vážení čtenáři, píše k Vám Váš vydavatel, tajemný M.L. Asi byste nejraději chtěli, aby měl Excalibur 1000 stran a pět CD a to všechno za pouhých 150 Kč! Tož to já taky! Pokud by tomu tak bylo, pak by totiž byl Excalibur nejlepším i nejvýdělečnějším časopisem! Nepíšu nesmysly, jak si mnozí z Vás asi myslí. 1000 stránkový Excalibur by totiž vydělával na masivní inzerci. U většiny světových časopisů totiž inzeráty zabírají 30 - 40 procent rozsahu (na obsah by tudíž zbylo pouhých 600 - 700 stran). No a 300 až 400 stran inzerce by bez problémů uhradilo vydavatelské náklady a ještě by zbylo pár peněz na expanzi Excaliburu do celého zbytku světra. Asi si někteří z Vás řeknou: „Tak proč to tak neudělá, když ví, jak na to?"

soutěž

Chcete vyhrát hru Heroes of Might & Magic 3, tričko s motivem hry či figurky postav ze hry? Stačí jen, když nám napíšete své názory na tento Excalibur a které recenze se Vám líbily nejvíce. Z došlých dopisů vylosujeme devět výherců! Ceny věnovala firma JRC.

Výherci z Excaliburu 69: Stříbrné hodinky Casio zasíláme Karlu Mičínskému z Brna a Otovi Matouškovi z Mělníka. Speciální cenu redakce, originál modely MicroMachines Military, získal Martin Kořenek z Havířova. Gratulujeme!



Tak já Vám to tedy povím: „Chtěl bych to udělat a pracujeme na tom!" Také proto jsme od minulého čísla předělali celý Excalibur a nyní začínáme trpělivě přesvědčovat firmy, že inzerce v Excaliburu se jim vyplatí. Výsledky v podobě stále tlustějšího Excaliburu se však dostaví později. Proto Vás, věrné čtenáře Excaliburu, žádám o trpělivost s tímto zatím užším Excaliburem. Ale i tak na tom není současný Excalibur tak špatně! Totiž po odpočítání reklamních stran má téměř tolik stran, jako jiné herních časopisy.

Také se omlouvám těm čtenářům našeho skvělého Excaliburu, kteří u minulého čísla nalezli jako dárek něco jiného, než vyžadovaný časopis Joystick. Vzniklo to tím, že Excaliburu jsme na poslední chvíli tiskli o něco více a naopak Joysticků bylo o něco méně. Joysticků bylo prostě méně než Excaliburů. Z titulní stránky jsme zmínku o příloze Joysticku stihli odstranit, ale uvnitř zůstala. Snad alespoň některé z Vás náhradní dárek potěšil. V dalších Excaliburech se můžete těšit na zcela jiné neočekávané, ale hodnotné dárky (neprozradím!) i na očekávané, méně hodnotné dárky (druhé CD).

Děkujeme za Vaše odpovědi na anketu z minulého Excaliburu. Vyhodnocení přineseme příště - své názory nám můžete posílat i nadále. Ale: **neničte si svůj Excalibur!** Stačí stránku s anketou zkopírovat, nemusíte posílat originál! U dalšího Excaliburu na shledanou se těší **-ml-**

Vzhledem k rychlosti, s jakou nyní vychází Excalibury (od vyjití minulého čísla uplynuly pouhé tři týdny), nás mile překvapuje množství ohlasů na minulý Excalibur. Ve většině došlých dopisů Excalibur chválíte (to jsme ani nečekali) a hlavně nám fandíte a povzbuzujete nás. Moc vám za podporu děkujeme a slibujeme, že budeme dělat všechno, co je v nasich silách, abychom se dále zlepšovali a dělali takový časopis, který Vám budou ostatní závidět.

A nyní k prvním ohlasům. Abyste si o nás nemysleli, že z pošty vybíráme pouze chválu, budeme otiskovat též dopisy kritické. Těžko bychom mohli Excalibur zlepšovat, kdybychom pohrdali dobře míněnými připomínkami.

Dopis k Anketě. Protože se mi nevešly všechny připomínky do ankety, přikládám dopis (hlavně kvůli CD). Většina lidí píše do dopisu, že to určitě neotisknete, proto, abyste to otiskli. Mně je to jedno. Chci hlavně, abyste si to přečetli a uvážili, co vám píši.

Časopis je skvělý a je vidět, že to dělaj lidi, kterým se to líbí, ale to CD, děs a hrůza. Takovej špatnej shareware a her jsem už dlouho neviděl. Když už chcete dávat plné hry tak né takovéhle - ten největší odvar.

Časopisy si kupuji hlavně kvůli plným hrám, nejsou to nejnovější pecky, ale starší hity a mě to stačí. Dřív jste to dělali také (CD 61: Betrayal at Krondor - snad jsem to dobře napsal)...

...Mě starší hry stačí. Možna nemáte peníze na licence, ale v tom případě tam dejte alespoň nějaké zajímavosti a né takové blbosti, jaké jste tam dali, např. něco jako GOAL GOLD GOAL, Phantasy Footbal - hrůza: něco nejde ani spustit.

Pokud opravdu nemáte nic dobrýho, co tam dát, dejte do oběhu časopis bez CD za menší cenu do 40 Kč. Pokud teda nezvýšíte počet stran.

Neberte si to tak k srdci, vaše rubriky v časopisu jsou super! Zdraví Jeroným Dekan (...)

IN

Excalibur bude mít 1000 stran!
Erotika dostává hodně hlasů.
Tamara se připravuje.

OUT

Ale až později.
Ve světě to podivně vře.
Však není to koza.

Obsah i ovládání CD budeme neustále zlepšovat. Jako dárek bude mít Excalibur často druhé CD. Excalibur CD 69 bylo zaměřeno na sport a proto obsahovalo tu lepší tu horší sportovní hry, ale jeho hlavním lákadlem byly hry pod PC emulátory. Byla to poslední příležitost, kdy jste od nás mohli dostat to nejlepší pro Sinclaira apod. Plné verze PC her se připravují, ale zatím nemůžeme odhadnout, jak všechna jednání dopadnou a kdy, co, kde nakonec naleznete.

O Excalibur bez CD si říká více čtenárů. Někdo prostě z principu CD nechce, někdo kupuje jiná CD. Proto zvažujeme, že by Excalibur byl konečně také ve verzi bez CD a bez dárků.

Nazdar redakce! ...Chtěl bych se zeptat, jestli bych se mohl přijít podívat k Vám do redakce, protože bych chtěl vidět, jak takový časopis vzniká. Váš Vladimír „Wabi" Vitásek.

Musím Tě zklamat, zatím to nejde. Vidět redakci Excaliburu při práci by chtělo asi více lidí. Proto něco připravuji (redakce o tom ještě neví), ale o tom až později. **-ml-**

rubriku připravil Martin Ludvík

PRCKŮV DUDLÍK

A co děti? Mají si kde hrát?

Stvoření světa

Tento program je opravdu skvělý. Nedá se mu vůbec nic vytknout. Seznámí děti zábavnou formou s biblí.

Příběhy Starého zákona jsou pěkně animované a vždy zakončeny zajímavou logickou hrou. Program je srozumitelně namluven a ovládání nemohlo být jednodušší a běží bez nutnosti instalace. Tento program je určen pro všechny děti a nezbývá nic jiného než ho opravdu doporučit. Kéž by byly všechny programy pro děti tak dobré.

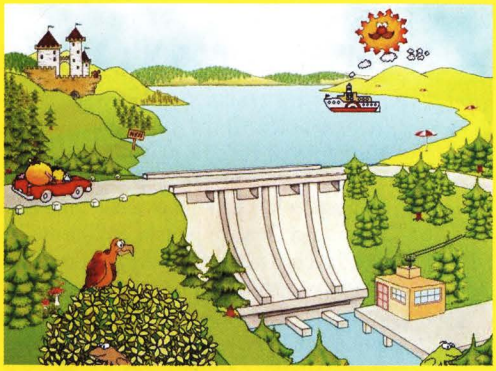
Lexikon ohrožených druhů strašidel

Tento pěkný program děti seznámí se známými i s neznámými strašidly. Obsahuje lexikon, kde si můžete vybírat s ohromného množství těchto přízraků. Jedná se většinou o milá strašidýlka, takže děti se nemusejí bát. Trocha napětí však jistě zůstává. Každé strašidlo je podrobně vysvětleno a vysvětlení je namluveno známými herci. Můžete se podívat na obrázek, nebo si přehrát hlas strašidla. Některé hlasy jsou docela pěkné, ale jsou i takové, které se vůbec nehodí. Některé spíše připomínají nadzvuková letadla. Také si můžete každý obrázek strašidla sami složit. Lexikon obsahuje i velmi pěkné melodie. Jediné, co na tomto programu nechápu, je video. Tyto videozáznamy se

sem vůbec nehodí. No ale jinak je program velmi přátelský. Nevyžaduje žádnou instalaci a sám se rovnou spustí. Ovládání je také jednoduché. Další strašidla najdete na CD s názvem Lexikon 2.

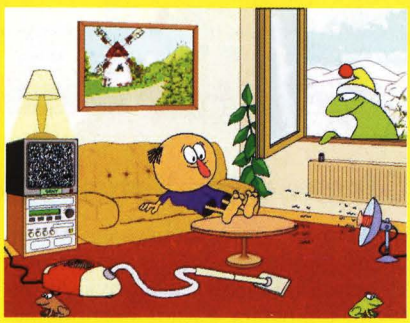
Olympijské hry dětem

Na tomto CD se děti seznámí s historií olympijských her. Prostřednictvím vlastního prohlížecího programu můžete listovat různými údaji. Program je doplněn testy a videozáznamy, které bohužel nejsou moc kvalitní. Ovládání by mohlo být jednodušší. Instalace je pro děti dost složitá. Celkové hodnocení není špatné, je zde mnoho zajímavých informací, i když někdy pochybuji, jestli je program pro děti. Uznejte, v testu je třeba otázka, kdy se poprvé objevili na olympijských hrách maďarští sportovci. Tohle je už opravdu moc. Program možná ocení diváci pořadu Riskuj.



Joulinka

Prostřednictvím zábavných animovaných příběhů a her si děti rozvíjí znalosti a schopnosti. Naučí se, jak šetřit přírodu a zbytečně neplýtvat energií. Na tomto projektu spolupravovala společnost ČEZ, čím dala najevo, že chce vychovávat lidi k šetrnosti již od dětství. Děti se také dozvědí, jak funguje výroba elektřiny a co je pro to potřeba. Program je velmi jednoduchý, ovládá se myší a je určen pro děti ve věku od pěti do 12 let. Když se dětem něco nelíbí, jednoduše ukážou na žabičku. Nevyžaduje znalost čtení. Vše je pěkně a srozumitelně namluveno. Obrázky a animace jsou skvělé. Na co v programu ukážete vydá zvuk a hýbe se. Nemusíte nic instalovat na harddisk. Stačí jen zasunout CD a vše se spustí samo.



Co je nového?

Milé děti a rodiče. Již nám začínají chodit první obrázky. Tento je od Magdy Matuškové z Plzně. Jaké budou další?

Děti a internet

Hračky. Na adrese (www.mamut.cz) můžete nakoupit snad všechny hračky co vás napadnou. Nemusíte obcházet obchody ani jezdit do zahraničí. Veškeré zboží je možno si prohlédnout. Ceny jsou přijatelné a podobné v obchodech. Platit můžete přes složenku a nebo si vyzvednout zboží přímo v obchodě. Skvělý dárek vašim dětem.

Téma měsíce

Tento měsíc vám představíme zábavné programy pro děti. Tyto programy jsou velmi vhodné pro výuku a pobavení dětí. Jsou velmi srozumitelné a snadno ovladatelné. Nevyžadují žádné velké nároky. Tyto programy dodává agentura Modré stránky pod názvem Dětský svět multimedií. Komplet se stává s 8 CD. My vám představíme ty nejzajímavější. Určitě budete spokojeni, protože tak dobrý produkt se na českém trhu dlouho neobjevil. Takhle by měla vypadat multimediální výuka dětí. I přes některé nedostatky nezbývá než doporučit.

rubriku připravil Michal Strnad

DÍVČÍ ZÓNA

Jde to dohromady!

Style Self State of Mind Status Senses Bla-bla bla Home

Světové módní časopisy na Internetu

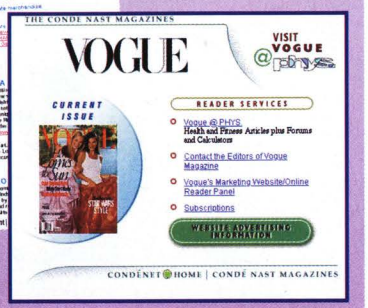
Ve světě začíná něžné pohlaví vyhánět muže i od počítačů. Tomu také odpovídá množství internetových stránek největších světových módních časopisů. Elle má již od samého začátku své stránky velice propracované a plné nejnovějších informací. Jeho největší konkurent, časopis Vogue, zachovává svoji exkluzivitu a na své www stránky umisťuje pouze obsah tištěné verze.

V České republice jsme trochu pozadu. Virtuálnímu světu zde vládne Cosmopolitan, neboť jako jediný ze světové módní rodiny je na www.

A co dál? Vyžeňte chlapy od počítačů, zapněte jim televizi a vydejte se do světa módy.

▲ www.cosmopolitan.com

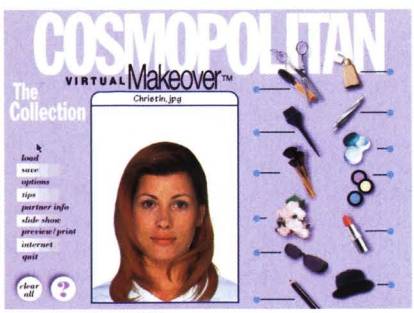
▲ Překvapení: www.cospomolitan.cz



▲ Špičkový časopis, slabé stránky.

Cosmopolitan Virtual Makeover: The Collection

Pro dívky a ženy, které se chtějí líbit, přináší společnost Mindscape pod záštitou časopisu Cosmopolitan zajímavý software. Jde o program, z jehož využitím můžete na své tváři importované do počítače či na tváři předdefinované modelky zkoušet různé druhy účesů, očních stínů, barvy rtěnek atp. Nejznámějším programem z tohoto ranku je u nás úspěšné Hair Studio. Makeover však zaměřuje svou pozornost na celou tvář, nikoliv jen na vlasy a navíc nezapomíná ani na muže. Zásoba vlasů je skutečně bohatá a s jedním účesem lze vytvářet další variace změnou barvy či světlosti. Pokud se zaměříte na oči, opět zde lze experimentovat a vytvářet originální a vcelku realistické obrazy. Dobře je zpracováno i nanášení barvy na rty, kde můžete zvlášť určovat barvu rtů a zvlášť okrajové linky. Pomocí další nabídky, jako např. úprava obočí, pudr a nanášení dalších barev na těžko odhadnutelné části obličeje (pro chlapa je těch líčidel opravdu až příliš), je možné přetvořit muže v ženu, ženu v muže, nalíčit krokodýla nebo jen decentně ozkoušet, co všechno vaše tvář vydrží, a jak vám to bude slušet. Na závěr zběžného popisu jsem si nechal funkce, které jsou možná zajímavé, nikoliv však příliš užitečné. Ke své tváři můžete totiž přidat několik doplňků jako brýle, klobouček, závoj od svatebních šatů (to ještě jde), ale také znaménka krásy několika druhů barev a velikostí.



Fashion & Beauty

Další zajímavou stránkou, jak pro mladé slečny, tak i starší dívky, může být informacemi nabitá Fashion & Beauty na (www.bguide.com/webguide/fb). Zde si je možné udělat přehled hlavně o světě módních trendů a věcí s tím souvisejících. Je zde slušná zásoba odkazů na podobně zaměřené stránky, kde je největší výhodou to, že zde se informace doplňují, ale nepřekrývají. Ve své rozsáhlosti je pak Fashion & Beauty skutečně studnicí tipů, rad a přehledů.

Ovšem nejenom módou živa je žena, a tak je dobře, že na této stránce objevíte i nemódní záležitosti. Za všechny se zmíním o horoskopech, chatu, zajímavých článcích o alergii či józe. Také se můžete stát členkou klubu. Vřele doporučuji. **-pž-**

Temné věštby

Jak většina z nás alespoň zaslechla, rok 1999 si v historii vyvěštil samé špatné prognózy. Jaká proroctví pro něj připravil Nostradamus můžete objevit na (web1.tusco.net/ourlady/nasa.htm). Věřte ovšem, že to není žádné optimistické čtení, zvláště pokud se rozhodnete zde uvedeným informacím věřit. Kdyby měl Nostradamus náhodou pravdu, nečeká nás nic hezkého. Tak si alespoň vychutnejte tento Excalibur. **-pž-**

TÉMA MĚSÍCE

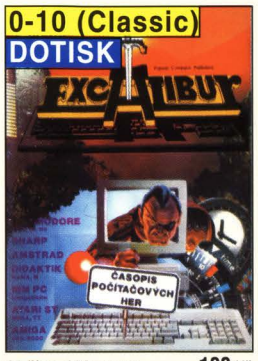
móda

www.elle.com
www.worldmedia.fr/fashion
www.geocities.com/FashionAvenue/1069
www.kleinman.com/cosmetic
www.celebindex.com
www.lumiere.com
www.geocities.com/FashionAvenue/1074
www.lookonline.com
www.bazaar411.com
www.cnn.com/STYLE/index.html
www.geocities.com/FashionAvenue/5138
www.vogue.co.uk
www.designercity.com/cosmopolitan
www.gq-magazine.co.uk
www.fashiontrip.com
http://dutch.sqr.nl
www.marieclaire.com

rubriku připravil Pavel Žďárek

Excalibury do sbírky

Není snad tvá sbírka Excaliburů kompletní? Nevadí, máš možnost si ji za výhodné ceny doplnit.
Aktuální ceny časopisů bez CD jsou uvedeny u obrázků jednotlivých čísel.

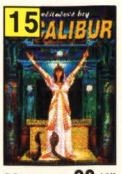


11 čísel, 292 strany 190 Kč

32 strany 20 Kč

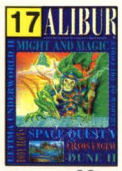
32 strany 20 Kč

32 strany 20 Kč

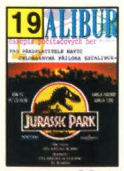


32 strany 20 Kč

36 stran 20 Kč

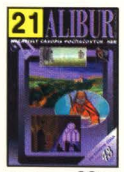


36 stran 20 Kč

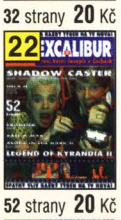


32 strany 20 Kč

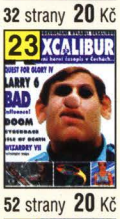
32 strany 20 Kč



48 stran 20 Kč

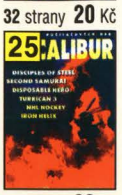


52 strany 20 Kč

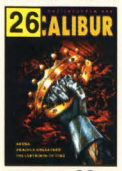


52 strany 20 Kč

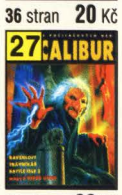
36 stran 20 Kč



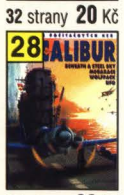
36 stran 20 Kč



36 stran 20 Kč



36 stran 20 Kč



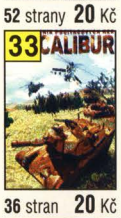
36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

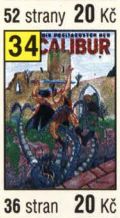
36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč



36 stran 20 Kč

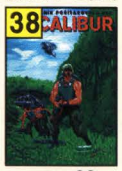


36 stran 20 Kč

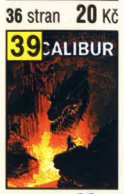
36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

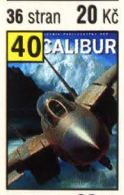
36 stran 20 Kč



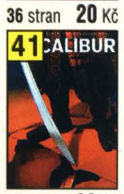
36 stran 20 Kč



36 stran 20 Kč



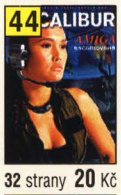
36 stran 20 Kč



36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč

36 stran 20 Kč



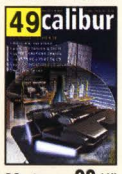
32 strany 20 Kč

32 strany 20 Kč

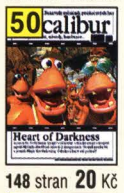
32 strany 20 Kč

32 strany 20 Kč

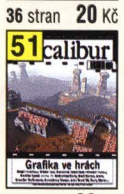
32 strany 20 Kč



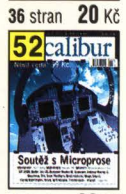
32 strany 20 Kč



148 stran 20 Kč

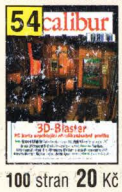


148 stran 20 Kč



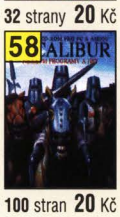
100 stran 20 Kč

100 stran 20 Kč



100 stran 20 Kč

100 stran 40 Kč



100 stran 20 Kč

100 stran 20 Kč

84 strany 20 Kč

84 strany 20 Kč

100 stran 20 Kč

100 stran 60 Kč

Velká série

Excalibur 11 - 62
(kromě vyprodaných čísel a Ex55)
za pouhých 490 Kč!

CD57
vyprodáno

12 ks CD-ROM: pouze 480 Kč!

Excalibur 12 CD série

Doplň si svou sbírku CD! Můžeš mít Excaliburu CD 56 a 58-68 za pouhých 480 Kč, tedy jedno CD za 40 Kč! Jednotlivá CD stojí 75 Kč.

CD50

75 Kč

CD52

75 Kč

CD56

75 Kč

CD58

75 Kč

CD59

75 Kč

CD60

75 Kč

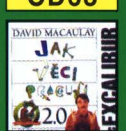
CD61

75 Kč

CD62

75 Kč

CD63

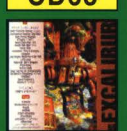


75 Kč

CD64

75 Kč

CD65



75 Kč

CD66

75 Kč

CD67

75 Kč

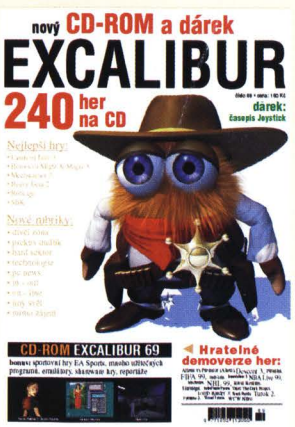
CD68

75 Kč

Téměř nový

Excalibur 69 + CD

Líbil se ti Excalibur 70 a nemáš Excalibur 69 + CD + dárek? Pak neváhej a rychle si ho objednej, protože je ho málo!



68 stran + CD + Joystick č.1 150 Kč

Jak získat nabízené tituly?

1 Na zadní část **složenky typu C** (k dostání na poště) do ***„Zprávy pro příjemce"*** napiš za co a kolik platíš a připočítej poštovné a balné 30 Kč. Pokud chceš zaslat zásilku doporučeně, připočti ještě 20 Kč. ● Výslednou částku poukaž na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1**. ● Zaplacené časopisy obdržíš do 14 dnů poštou.

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (příklad)

Excalibur CD série	= 480 Kč
Excalibur 20-27,50, 51	= 200 Kč
poštovné a balné	= 30 Kč
CELKEM	**710 Kč**

2 Chceš-li časopisy a CD rychleji, zašleme Ti je na dobírku. Stačí, když si je telefonicky nebo písemně objednáš a obratem je odešleme. ● Za dobírku připočítáváme 70 Kč.

Tato nabídka platí do konce června 1999.

objednávky: *tel.* ***02 / 66 71 23 15 - 6*** **mezi 9. a 15. hodinou**

Chceš 600 korun?

Tak si předplať

Excalibur!

Proč platit 1.800 Kč za 12 čísel, když totéž můžeš mít za 1.200 Kč?

Předplatitíš-li si Excalibur s CD-ROM, ušetříš 600 Kč ročně. Zatímco jiní za Excalibur u stánku zaplatí 150 Kč, Tobě bude doručen až domů za pouhých 100 Kč! Stejně jako ostatní čtenáři dostaneš ke každému Excaliburu s CD-ROM dárek, např. druhý CD-ROM. Staň se předplatitelem Excaliburu i Ty! Zvýhodněné předplatné na 12 čísel stojí 1200 Kč, doporučeně 1440 Kč. Přidej se k nám!

Platbu proveď složenkou „C“ (k dostání na poště). Adresát: PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.

Dotazy: tel. 02 / 66 71 23 15 - 6